
和日本人玩游戏
不是对比，无关感悟


星际争霸II——自由之翼
人族单人剧情模式完全揭秘

06月中
本期零售价 ￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第334期

大众软件®

电脑应用与娱乐的……择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

古剑奇谭 琴心剑魄今何在

七弦琴鸣，梦回太古；
灵霄剑吟，书此奇谭。

关注近期大软，获得神秘惊喜 古剑奇谭 预售 搜索


ISSN 1007-0060
9 771007 006098 17



本期重磅专题：
繁荣与枯萎，守望游戏界20年
特稿：男人的浪漫——大宇宙自由冒险

在线争锋：寨里寨外/像“孩子”一样游戏
前线地带：无限试驾2/阿尔法协议/黑暗血统/玩具总动员3/变形金刚/狙击手/神秘博士/PES2011
深度游戏：遗忘之沙/模拟人生3——职场野心
评游析道：复古杂交的《黑暗虚空零》/给《混沌崛起》的鲜花板砖/E3前瞻/“寂静岭”互动体验分析
攻城略地：龙世纪——起源之觉醒/正当防卫2


本期攻城略地
自由城之章






责编手记

“小明斯基指出：‘大漠小虾的食谱中，蔬菜占据了主要成分。和大漠小虾的这次战略合作，有益于本人今后摄入更多的维生素A原（胡萝卜素）、维生素 C（抗坏血酸）等营养物质，并大量补充叶绿素。’”

通常来说，中旬刊的责编手记是非常容易书写的一篇命题作文。尽管它的长度要比上、下刊的同名栏目要长出一倍，而需要写出命题作文的那位责编往往到出片当天也处于油尽灯枯的状态，总是让人感觉他也许差一点就憋不出来，但是只要将中旬刊几位好汉过去一个月内的行为略微回忆一下（连最基本的脑补都用不上），这位责编就会突然下笔千言。

这样不可思议的事今期又在我的身上发生了。就在出片前的四五天，我注意到张帆这个每天准时上班的家伙竟然好几天没有出现了。于是我通过电话对张帆表示了亲切的慰问，并惊悉他因为洗澡时耳朵进水引发了炎症，导致右耳严重疼痛，并有可能听力受损。用小明斯基的话来说，就是“聋了”！张帆重新上班的时候，我发现这的确是个问题——比如每次和张帆交谈，我必须站立在他的左方，否则他就可能对你的言语毫无反应。我对张帆的遭遇深表同情，但也有个同事善意地提醒：还记得《战神Ⅲ》发售期间的事吗？张帆最近可是买了Xbox 360……

好吧，继续猜下去又要有人说我腹黑了，换个话题……想必你们一定想听小明斯基锯腿的后续报道，其实这一个月里基本上没有再发生锯腿这么严重的事件，而小明斯基也没有那么多的腿可以锯掉。但是但是……我这里有一份小明斯基的官方声明，照录如下：

5月17日，中国，北京。“电脑应用和娱乐的第一选择”，国内领先的电脑应用与娱乐平面媒体《大众软件》杂志的资深编辑小明斯基郑重宣布，将与同事大漠小虾共享同一份食谱，以改善自己的饮食结构、有效降低体内的嘌呤含量。

小明斯基指出：“大漠小虾的食谱中，蔬菜占据了主要成分。和大漠小虾的这次战略合作，有益于本人今后摄入更多的维生素A原（胡萝卜素）、维生素 C（抗坏血酸）等营养物质，并大量补充叶绿素，从而形成更有利的体内微环境，提高抵抗力，最终大大延长本人的存活时间。”

大漠小虾表示：“与小明斯基的合作不仅是对抗锯腿的有利举措，更是以实际行动倡导一种健康的生活方式。在得知小明斯基要与我分享同一份食谱后，我下大力气改善了食谱的结构，剔除了肉类、豆腐、海鲜等高嘌呤食物，相信能够对小明斯基的营养摄入产生积极影响，并有可能以此次合作为契机，展开更深层次的战略合作。”

没错，小明斯基就是这么一条好汉，不仅严格地遵守食谱，还通过各种饮料补充营养，比如阿萨姆奶茶、康师傅酸枣汁或是乐天大麦可……我曾向小明斯基提出严重交涉，指出这些饮品中包含的糖份有超标的危险，而小明斯基则严肃指出，战略合作不包括饮料部分！当然，我无法说服小明斯基的一个原因是，我自己也会忍不住去买一瓶什么奇怪的饮料消暑解渴。总之，在食用香精、食用色素和防腐剂的滋润下，我们的皮肤变得越来越细腻红润。

夏天来了，我们好喜欢……

（嗯，最后是“责编手记大家谈”环节……）

小明斯基：吃素的人生有什么意义啊？可是为了活下去……
大House领主：老板，烤腰子来10个！
蓝星：要学我！我……吃肉是有节制的！

大漠小虾
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱良杰
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年06月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

CONTENTS
本期目录


P73 深度游戏重点推荐
波斯王子——遗忘之沙

P28 在线争锋重点推荐
和日本人一起玩游戏的日子

未必日本人的素质就比我们高多少，尤其是游戏素质，但是有更多的日本玩家成群结队地行动，对于他们来说刷怪是一项集体活动，至少坐地板的时候可以继续聊天。



P34 在线争锋重点推荐
大宇宙自由冒险

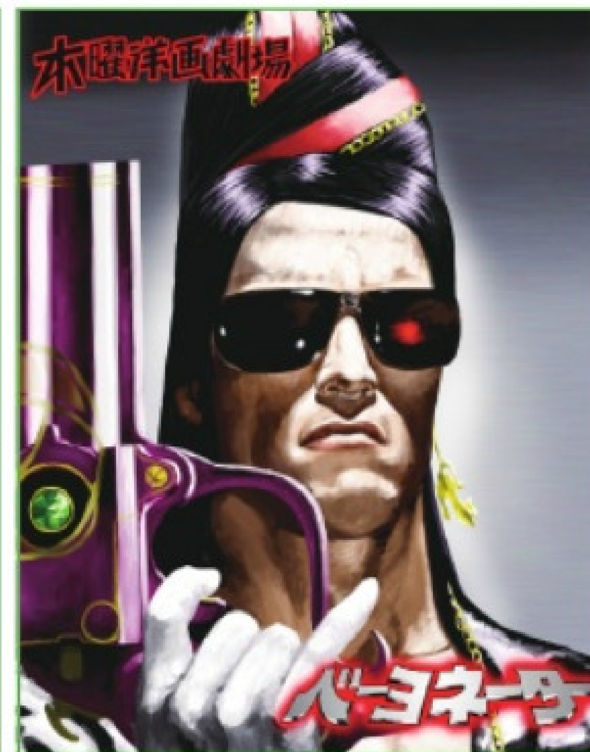
现在，所有宇宙游戏爱好者，穿上你最喜欢的太空服，带上一瓶地球特产啤酒，也许还有那条养了3年的牧羊犬，打开舱门，选个最舒服的姿势坐下，按下Satrt……



P131 评游析道重点推荐
关于三大厂商的E3猜想

即将看到的这场三雄会，其实已不再是单纯的软件阵容和市场占有率数据的比拼，而是新技术运用与主机性能扩展的较量，游戏开始向强调感官体验和互动的方向发展。

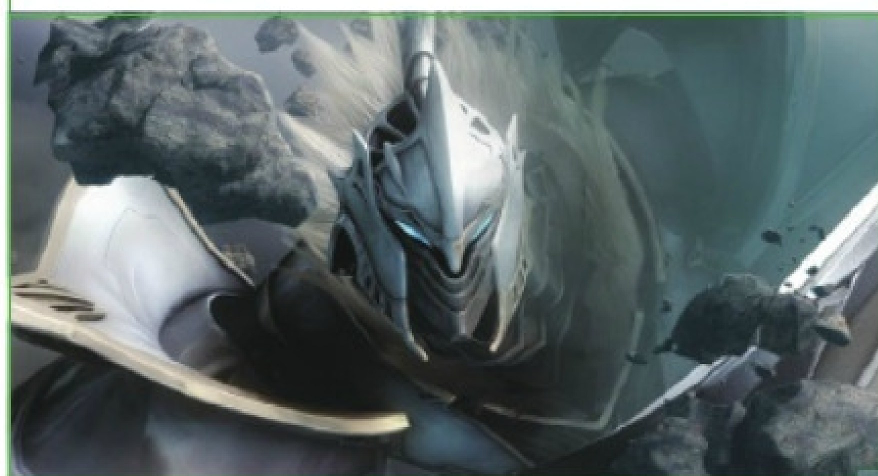




《猎天使魔女》的Fans都应该对此感到气愤，我并不认为这些同人作者对游戏有爱。

——一次偶然的机会让《猎天使魔女》之父神谷英树看到了基于《猎天使魔女》游戏创作的色情同人漫画，显然这让他感到非常不爽，于是他公开表达了自己对这些同人作者的不满。但问题是：把《猎天使魔女》的主角设计成这个以秀发蔽体的性感御姐的不就是他自己吗？游戏中魔女的举手投足都透露出一股诱惑的气息，目的分明就是要让屏幕前的玩家意淫吧！他要是真这么反对玩家意淫自己创作的角色，干脆就把游戏做成《猎天使糙汉》（见右图）不就能达到目的了吗……呃，当然，估计做成那样游戏也就卖不出去了……

官方可没有提到过“三部曲”这种说法。



——被一些玩家称为“雷骑士物语”的《白骑士物语》似乎是要在2代终结了，该作导演楠田芳晃表示：“到处都能看到‘《白骑士物语》三部曲’这种说法，但官方从没这么提过，这次肯定会圆满完结的。”《白骑士物语》是一部素质平平的作品，而且还有一些另类到让很多玩家无法忍受的设定（比如网络游戏式的刷刷刷过程），该消息公布后，有些体验过前作的玩家表示“越早完结越好”，也有沉迷于刷刷刷成分的玩家表示“那就晚点出，前作我还没刷圆满……”

我们可以给你们中的20人出现在预告片中的机会，你们扮演的角色将是——僵尸！

——索尼美国分公司（SCEA）计划推出一款僵尸题材游戏，并于5月15、16号在旧金山拍摄了该游戏的预告片，该预告片的特殊之处在于：片中的僵尸是由索尼公开召集的20名玩家扮演的——对此感兴趣的玩家可以将面部和全身照片附加个人信息发送至zombies@playstation.sony.com，索尼则从中挑选出20名“幸运者”参与该游戏预告片的拍摄工作——作为扮演僵尸的群众演员。对于参与者而言，这可真是一次难得且难忘的经历啊……



人们对游戏感到厌烦的速度越来越快了。

——截止2010年3月，根据任天堂公布的财报，其掌机NDS系列累计销量达到1亿2889万台，Wii销量达到7093万台，分别超过了历史上GB和FC的累计销量，但本年度销售额和盈利等数据与往年相比皆有所降低，针对业绩下降的局面，任天堂社长岩田聪做出了这一解释。玩家对于这席话的解读方式可谓青者见青黑者见黑——有人说“就算少赚了点，赚到的也比其他两家（指索尼和微软）多”，还有人表示“不要把责任推给玩家，你倒是从自己身上找问题的根源啊……”

我们正在努力制造一个《光晕》杀手。

——EA多媒体与图像软件部门负责人Frank Gibeau在接受采访时如此表示，看得出他对《孤岛危机2》的游戏素质非常有信心。但是，游戏历史上号称要成为“《光晕》杀手”的游戏远不止《孤岛危机2》一款，自从《光晕》取得市场佳绩并被众多玩家奉为经典之后，数款大作级的主视角射击游戏一直视其为宿敌，但是到目前为止，还未出现真正能够击败《光晕》系列并得到该系列玩家认可的主视角射击游戏。对此，一些玩家只是在冷眼旁观“又出现了一个自称杀手的家伙吗？”“光是画面出色可不够啊……”，也有玩家表示“总想着比来比去没什么意思，有独特的好玩之处才是最重要的”。



我们希望谁都能玩到游戏，享受游戏。

——暴雪再次向韩国游戏审查机构提交了《星际争霸Ⅱ》的修改资料，为了通过韩国的审查，暴雪对游戏中的流血、饮酒、吸烟、语言暴力、爆炸等内容做出了大幅删改，并取消了一些单位效果血腥的死亡动画，为的只是“希望更多的韩国玩家能够体验到原版游戏的乐趣”。



琴心剑魄今何在，古剑源于仙剑声。

——古人说，剑是“百兵之君”。在中国人的心里，剑是武侠和仙侠的代表，一把吴钩剑、一把七星剑，都是无数少年心中永远的梦想，仿佛一剑在手，就能阐扬出御剑江湖一般千古长新的遐思。和“剑”相对，游戏副标题中的“琴心”则代表着另一种远古的意象，从三皇五帝时期流传至今的琴音，淌过历史的长河，他绵长细密不绝于耳，是所有天涯浪子心底最柔软的温情。“一剑霜寒十四州”是剑的豪情；“幽兴惜瑶草，素怀寄鸣琴”则是琴的温柔。剑，是中国的侠义，是“为国为民，侠之大者”；而琴则是中国的柔情，是明月清风下一片梦中的流光飞舞。《古剑奇谭》，诉说的是中国五千年的仙侠文化、是所有中国人永恒不变的浪漫梦想，是只属于中国的侠骨柔情。以烛龙总经理张毅君先生(笔名：工长君)为首的原仙剑开发团队，再次推中国古典仙侠游戏《古剑奇谭》，详情请查阅《古剑奇谭》官网： http://gjqt.gamebar.com/，更请诸位关注8月上的《大众软件》，届时你或许就能得到正式版哟。

日本做的枪枪枪游戏的极限就是《魂斗罗》，CAPCOM你就洗洗睡吧。



——《失落的星球2》未受好评，给予其较低评价的几家媒体将矛头指向了游戏的方方面面，显然低分并不是只是在针对游戏的某个缺点。作为老牌动作游戏厂商，CAPCOM出品的游戏的动作成分一直保持着很高的水准（一些外包项目，如《黑暗虚空》除外……），而射击游戏中的枪械的手感毕竟是与动作游戏中的动作成分大不相同，显然CAPCOM没能很好地处理这一点，对该游戏射击感不满的一些玩家表示“日本厂商就不应该做射击游戏”“技术白发展这么多年，连《魂斗罗》的水准都达不到……”不过，日本厂商虽然还做不好枪枪枪，但会做萌妹子——估计有不少玩家会为游戏中可自定义形象的“女海盗”而购买这款游戏，至于枪械、射击什么的……嗯？你不能对一款带有射击成分的美少女游戏要求太多啊！

光荣，你又调皮了！

——据说光荣的女性向恋爱养成游戏《安琪莉可》系列即将以漫画的形式推出新作，名为《战国安琪莉可》，虽然背景挪到了战国时代，但该系列的传统设定却被保留下来，于是围绕着美少女主角“织田·安琪莉可·信长”和众多帅哥武将（如“伊达·奥斯卡·政宗”“真田·兰迪·幸村”，“奥斯卡”和“兰迪”是该系列游戏世界设定中的“守护圣”的名字）的故事就这么轰轰烈烈地在战国时代展开了，虽然角色的名字很囧吧，但是女性向游戏的忠实玩家们是不会计较这些问题的，当然，男性玩家们就不这么认为了……



《求生之路2——便当》，你们觉得这个名字怎么样！

——Valve发布了《求生之路2》的首部DLC：The Passing，为游戏本篇增加了新的武器和游戏模式，此外还包括新的角色——从前作《求生之路》中“穿越”来的3位角色：Zoey、Louis和Francis……等等，3位角色？是的，这个DLC最关键的内容并不是新武器或新模式，而是有一位前作角色挂掉了——Bill老爷为了掩护队友而牺牲了自己，这个DLC的命名也源自于此（“Passing”有“亡故”“逝世”之意）。但是这也未免来得太突然了！一些热爱Bill老爷的玩家对这种官方未征求玩家意见就让人气角色挂掉的做法感到非常不满（而《求生之路》中就没有缺乏人气的角色……），纷纷表示影响很大，将DLC戏称为“便当”就是表达不爽的方式之一——“发便当”是指剧组遣散群众演员时总是草草发一份儿盒饭了事，而“领便当”则意味着某个角色因为被编剧干掉而退场。但是，无论玩家有多么不满，Bill老爷也不会在官方的故事中起死回生了。安息吧，William "Bill" Overbeck，玩家们会想念你的。

GT5已经可以出一本发售前写真集了……



——有“改了又改5”“比真还真5”“延无可延5”之称的《GT赛车5》（Gran Turismo 5）从2006年开始开发，到目前为止还是没有公布正式发售日期，甚至还在频繁地宣布“我们正在精益求精地对某些‘不够真实’的要素做必要的修改”，被一些玩家期盼为“连车身的一颗螺丝钉都享有独立的模型和运算进程的神作”。当然，游戏没发售，谁也不知道到底能不能做到这么神，而官方总是频繁地放出一些高分辨率的游戏截图来让玩家眼馋，这些图片确实很美，但只能看不能玩对玩家来说要比看不到还难受啊！

这样的萌，我理解不了……

——PSP游戏《怪物猎人日记——暖洋洋的艾露村》虽然名义上是《怪物猎人》系列的游戏，但实际上完全是以“可爱”为卖点的女性向游戏，游戏以《怪物猎人》世界中的猫为主角，玩家可以看到各种萌猫带着各种萌表情用各种萌动作与各种萌怪物作战……不幸的是，到目前为止，在这个“只剩下萌的游戏”中还没看到什么能够吸引糙汉玩家的东西，于是每次官方放出新消息，都有一片玩家在哀嚎“你倒是快出PSP版的《怪物猎人3》啊……”



PC Gamer


IGN.com


Gameinformer.com


joystiq.com


KOTAKU.com

PC Gamer
《EA为什么要把<龙世纪>的DLC搞得一塌糊涂》
2010.05

本期是PC Gamer的第200期。刊登了两篇数字惊人但内容零散，很难有效归纳出什么东西的专题，它们的名字是《200个热爱PC游戏的理由》《能在上班时玩的50款游戏》……嗯，还是让我们来看看这篇针对《龙世纪——起源》DLC发布策略的喷文吧：

龙世纪的DLC "Return to Ostagar"经历了两次延期发售，当我守着官网在第一时间得到它并满怀欣喜进入游戏时，却发现这个DLC并不在游戏所能识别的可用列表下，更悲剧的是：在安装了这个DLC之后，之前所有的DLC状态都变成了"未授权"。当时我就斯巴达了，于是就给EA客服发了一封邮件，客服的承诺是在24小时内答复——当然，我被放鸽子了。最后尽管官网上放出了解决方案，但这个方案在我这儿行不通——而官网的数据显示，在1466个关于这个解决方案的回复中，竟然有61个人感到满意，这可真奇怪。最后我还是靠自己解决了问题。

当我终于可以享用这个DLC的时候，我却发现要得到这个DLC，我必须得买一个被强行捆绑在一起的套装——而这个套装里除了我想要的DLC之外的内容我都已经买过一遍了！官网还好意思说这是"特惠价"！

新的冒险模组，新的生物……一切新的游戏内容都是《龙世纪》DLC的卖点，我不得不承认这些要素看起来十分诱人，但是亲身经历的这些糟糕至极的DLC发布策略着实令我对DLC和续作的期待大打折扣。

IGN.com
前Infinity Ward员工纷纷加入Respawn Entertainment
2010.4.23

Infinity Ward的前首席设计师Todd Alderman宣布了自己加入Respawn Entertainment的消息。他在新东家的职位也是首席游戏设计师。而之前一些Infinity Ward的前员工，包括首席环境艺术设计师Chris Cherubini、首席动画师John Paul Messerly和Mark Grigsby，还有几名软件工程师和程序员也已公开表示加入了Respawn Entertainment。

如今已经有13名原Infinity Ward员工加入了Respawn Entertainment，估计人数还会持续上升。对此动视表现得十分淡定，其发言人表示"我们的Infinity Ward仍是藏龙卧虎之处"。

Gameinformer.com
《求生之路2》发布新DLC，多人模式再增亮点
2010.4.23

来自前作的3名角色（为什么只有3名？看过本期玩家语录你就会懂的）出现在了《求生之路2》的DLC中，这对于该系列的老玩家而言着实是个福音。虽然DLC的单机流程短暂，但我猜购买这个DLC的玩家都是冲着新增的联机内容去的。

joystiq.com
《现代战争2》入选吉尼斯世界纪录
2010.4.21

Infinity Ward的发言人宣布：《现代战争2》凭借其首发日（发售后24小时）全球高达4亿160万美元的销售收入，成为目前世界上娱乐业产品首发日销售最成功的游戏，《现代战争2》也因此入选吉尼斯世纪记录。

尽管并不认可以文化产品能赚多少钱，而不是以经典书籍、电影、游戏的寿命为衡量其价值的标准，但我们还是要因此祝贺《现代战争2》：因为它毕竟获得了吉尼斯世界纪录的承认。

KOTAKU.com
《星际争霸Ⅱ》接通了Facebook
2010.5.10

暴雪确认了旗下Battle.net与Facebook（全世界最流行的社交网站）展开了合作。今后玩家们在玩正式版的《星际争霸Ⅱ——自由之翼》时，可以很容易地把自己的Facebook好友加为Battle.Net好友。

暴雪的首席运营官Paul Sams表示："能与Facebook合作，我们感到十分荣幸。我们认为一系列新功能可以让Battle.net、《星际争霸Ⅱ》以及暴雪未来作品的玩家们实现更好的交流。"

在《星际争霸Ⅱ》的测试过程中，新的Facebook功能也将得到测试。暴雪同时表示，今后公司会与Facebook展开更深层更广泛的合作。

■原文：IGN.com 翻译 亚勒

丢掉抗忧郁药，来拥抱游戏吧

游戏从来没给人留下过什么良好的印象，主流媒体总是难免会把玩家打上死宅的烙印，对他们而言，游戏玩家就意味着“每天呆在接触不到自然光的地下室”“又肥又油腻”“一瓶瓶灌下可乐”“只会吃各种外卖”的家伙。至于游戏本身？那就是“暴力”“色情”“充满着言语暴力”“对社会毫无用处”的东西……

不过有些游戏也能摆脱负面印象，比如对残疾人玩家而言，一些互动游戏能给他们带来乐趣，同时也提供避世的场所。更重要的是，游戏不仅能“治愈”那些身体不健全的人——对那些处于绝望、焦躁和极大压力状态下的人们，游戏也能成为医生手中的一剂良药。

此前，PopCap Games的员工发起了一项关于游戏能否帮人减压，缓解人们心理问题的研究，在对134个人进行了长达6个月的观察后，他们发现，那些玩《宝石迷阵》和《幻幻球》的人，其压力指数比不玩游戏的人要低54个百分点。而之前早有其他机构研究表明，Wii Fit也能在很大程度上减少成年人在生活中遇到的压力。

娜塔莉·卡隆是一名24岁的加拿大姑娘，十几岁开始她就生活在抑郁和绝望情绪中。虽然她承认药物治疗对心理疾病有用，但有些时候，那些负面情绪还是挥之不去。而自从她丈夫将她带入电子游戏的世界后，娜塔莉感觉情况好转许多。

“在我不太舒服的时候。游戏中奇妙的世界，美丽的故事往往能慰藉我的心灵。”娜塔莉说，“有时候我不得不直面现实生活，这种时候，像《波斯王子》和《最终幻想》这样的游戏能让我在受不了的时候暂时逃避一下。”娜塔莉表示，任天堂的“Art Style”系列游戏、索尼的《歌星》，以及《DJ英雄》这样的游戏也能帮她缓解紧张情绪。

但有些人认为，当事情变得糟糕时，确实能通过游戏逃避问题。但逃避并不能解决问题——可是并不是所有问题都能立刻得到解决的，通过游戏，人可以摆脱消极情绪，而在摆脱消极情绪之后，原本十分棘手的问题看起来也会稍微容易解决一些。

“我从小就是个消极的人，但我的消极情绪达到顶峰是在去年，那时我失去了刚出生不久的孩子。”来自纽约的27岁的詹妮弗说，“当时我无法做任何事情，脑子里翻来覆去全是孩子的事情。”

“后来我开始玩《宝贝万岁——乐园危机》这款游戏，那时我就知道自己会沉迷其中无法自拔。事实上，我也这么过了几个礼拜，直到我的Xbox 360出了点问题。当我看到电视屏幕暗下去时，竟然感觉有些恐怖。我想，如果不能玩游戏了，那我还能做什么呢？”

“就是从那一刻起，我决定从游戏里走出来，向现实世界寻求帮助。疯狂沉溺于游戏后，你才能知道，游戏可不是解决问题的方法。”詹妮弗表示，她也清楚逃避感情或者去做其他事情故意让自己分心并不是解决问题的最好方式，但是这样做有用。那些没有如此绝望过的人永远也体会不到这一点。“那时候我发现，除了游戏，没有什么能完全占据我的思维。电影和电视剧里有许多关于婴儿和怀孕或者哺乳的情节——当我注意到时已经为时已晚——至少对我来说，游戏是个安全的地方。”

当玩家们想通过游戏缓解压力时，也不是所有游戏都可以派上用场的。网游、Xbox Live或者PSN上的对战游戏通常不能算在治愈游戏之列。较之充满了欺诈和不雅词汇的网络，还不如一个人坐着和电脑对战比较好——这点虽然暂未有理论证明，但身边的诸多事例都能表示事实如此。卡隆也承认，当她心情不好时会更加慎重地选择游戏。这时她通常会选择流程中较少失败，角色也很少死亡的游戏。“我玩游戏就是为了开心，为什么要去玩那些自虐游戏呢，这对我一点儿帮助也没有。”卡隆同时也表示希望游戏开发商们多开发一些治愈能力更强的游戏。

PopCap Games的员工还在继续深入研究。这次他们想知道的是：游戏在能帮人减压的同时，能否给人的情绪带来向上的积极的力量。研究结果还未公布，但是这项研究的发起人卡门博士认为，游戏本身并非心理疾病的诱因。社会需要尽可能看到游戏有益的一面，而玩家不妨丢下那些抗忧郁药，来拥抱游戏吧。

“Games were a safe place for me to go. They offered me the solace and escape I so desperately needed.”

游戏是我的一片净土。它们为我提供安宁和躲避，我是如此渴望这些。



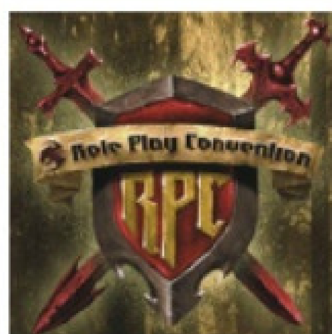
开阔，让人心灵放松的场景……



有神兽比约恩在，你还会孤独，还会寂寞么？！



不过像山口山这样的游戏，就是真正的双刃剑啦——尤其是长期持续游戏影响到玩家身体的时候



■本刊特约记者 Seraphina Buchwald （德国科隆报道）

科隆RPC展会见闻录

小众文化的主要特点之一是：认为外界其他人不会对自己关注的事物感兴趣，因此缺乏对外展示自我的动力；然而RPC既然是个展会，那么它说白了就是个平台，不但是喜欢角色扮演游戏、奇幻文学、中世纪风格等等饭丝彼此交流的场所，也是爱好者们将自己那片天地的绚丽，发散到整个社会的最佳舞台。

数据

“谁说咱小众咱跟谁急”

时间：2010年4月17日10:00至次日3:00，18日10:00至19:00

地点：德国科隆博览会场地，德国境内最大、世界第四大展览会场，11个彼此相连的展厅，室内面积共284000平米，周围环绕的室外展览场地100000平米。

历史：2007年四月，德国首届RPC举办。访问人数12000。2008年四月，举办第二届。访问人数23500。国内国外参展商130家。2009年四月，举办第三届。访问人数40000。国内国外参展商180家。

有如此一行数字撑腰，我等宅众就真的不需要再自认小众群体啦。小众文化的主要特点之一是，认为外界其他人不会对自己关注的事物感兴趣，因此缺乏对外展示自我的动力。然而RPC既然是个展会，那么它说白了就是个平台，不但是喜欢角色扮演游戏、奇幻文学、中世纪风格等等饭丝彼此交流的场所，也是爱好者们将自己那片天地的绚丽，发散到整个社会的最佳舞台。

概念

“我8年来对德国以及德国人的认识都崩溃了”

什么是RPC?

RPC，即英文“Role Play Convention”的首字母缩写，直译过来是“角色扮演大会”。不过这个译名听起来实在土得掉渣，因此在一小撮神秘人物的口中，它又被再次简化成了“con”（读音：“控”）。听到“角色扮演”和“大会”，经过九年义务教育的我们眼前是否会闪现一群幼儿园小朋友在会议室里正襟危坐、面对茶杯偶尔鼓掌的错乱场景呢？希望我们接下来的这番洗脑，能够把那场景从你的脑海中彻底洗掉，亲爱的读者……而且要快。

很好，下次谁提到RPC或者con或者角色扮演大会，就请第一时间巴甫洛夫上述情景：一队银发紫甲的尖耳朵美女帅哥的聚众活动……哦当然这不代表着你不穿得有如cosplayer就不许进场，或者进场了也除了拍照没事做。作为非参展商的普通访客，你在RPC展会上可以干的事情有的是。

比如：和精灵小哥与外星姐姐一起逛书市。当然，这些书十有八九是角色扮演游戏规则书，还有由此衍生出来的奇幻文学。间或有介绍中世纪历史文化的书籍，教你如何DIY中世纪的服装啦、按照中世纪菜谱烹饪中古风味菜肴啦、正确扮演宫廷风范或者骑士准则啦以及等等。搞笑风格的则譬如《僵尸袭击生存手册》还附急救包。书这玩意儿在欧洲中世纪属于绝对的奢侈品，一本书能换一座城堡。多亏古滕堡等好人儿，现代社会的书籍终于走下了消费金字塔的尖顶，然而历史余孽久久未消，德国的书还是贵得要死。平日里这些规则书都是硬邦邦的天价，一本书动辄超过30欧元（约300RMB）；可在RPC上，它们或多或少都能打点折。

再比如：跟精灵妹妹一起玩战棋桌游。顺便说一句，德国拥有一个生气勃勃的桌游市场，反映到本次展会上就是一片巨大的桌游试玩区，各公司还给每个小牌桌都配备了穿了自己公司T恤的辅导人员手把手教新人熟悉规则。Sera骄傲地宣布从那天开始自己也是玩过小白牌的人了哼哼哼。万智牌等棋牌类桌游的大头儿自然也有参展。

除了棋牌类桌游以外，同样兴旺发达的还有模型涂装式桌游，这一系列



你看到正在等待入场的人群——有如此之多的人参与，规模再大的会场也会显得用拥挤



在展会现场，精灵帅哥和美女是常见的组合



如果总能看到这么一队银发紫甲的美女帅哥在周围走来走去，你不会甘心让自己只穿着T恤或衬衫来到这里的



书市上有精灵小哥和外星姐姐出没？在这里，这并不是什么令人惊讶的事


忘掉桌游吧里的白领和大学生吧，这里的对手和队友可是精灵妹妹啊！

游戏中，最负盛名的莫过于战锤。如果你对亲手涂装茫茫地精海有畏惧心理，那么不妨试试二战风格或者核后风格，在建筑模型和战车模型上下功夫。Sera甚至还看到了一款所有模型都是蘑菇的桌游……

嗯，还可以钻进小黑屋刷RPG电脑游戏。以《龙世纪——起源》为例，这款游戏的参展商在展厅里又搭建了一个自己的小厅，门口两名穿链甲和罩衣的灰卫哥哥把守（不知道可不可以求加入）。Sera猜想他们看管的主要是公司亲自配置的那许多台试玩电脑。果然御用配置跑起DAO来的流畅感和画面跟拿自家小本跑就是不一样……

参加本次RPC的电脑游戏展示作品还包括《魔兽世界》、《指环王Online》、黑暗之眼系统的《龙歌》等等。


“什么？！你是说，我的命运就是由这个……这个丁点大的小多面体，决定的？！我的……我的玩家又是谁？”

哦，别忘了顺便给下次面团挑选骰子。买过TRPG专用骰子的各位注意了，你手里的骰子百分之八九十是由一个叫做Chessex的公司制作的（me push：“快去查看一下啦”）。这家公司这回带来了堆积如山的骰子，无论你想要何种颜色质地款式，他们总有一款适合你心意（“哦，亮晶晶的D20啊！”）。

觉得室内太憋闷的话，就出门到外面的中世纪集市上去走走。中世纪集市这项活动，平时基本上每个月都会在德国各地举行，也算是德国人的民间传统活动，概念上类似中国的庙会年市。集市上商贩都穿成中世纪打扮，卖的东西也全都梦回中古：有生猛的铁架烤乳猪和“骑士烤串”，有掺了中世纪草药的香料酒，有护甲匠门前可爱的链甲兔，有现场打造刀剑的武器匠铺子，也有施瓦本驯鹰人和他们的小鸟。

就算是不喜欢舞刀弄枪的女孩子，也可以来这里血拼首饰！琳琅满目的饰品商店充满了吸引力……这些漂亮小玩意儿可都是住在黑森林的摊主一家人自行设计、自行打造的，全世界都没有第二份哟。

除了逛摊位，当然啦，你还可以结识其他同好。左方这一群人原本是三个不同的角色扮演游戏团体，就在展会上聚到了一起。他们穿成这样来参加展会，并非想要卖点什么商品，而是借助展会这个平台，一方面推广LARP（Live Action Role Play，即“现场角色扮演”）的概念，一方面也是走出宅门广交天下好友，认识世界、外加让世界认识你的存在。为啥17号的活动一直安排到凌晨3点呢，那是因为有好多这样的玩家团体根本就打算在展会上留下来不走啦，搭了帐篷铺了毛皮毯子原地刷夜，过中世纪的生活直至天明。


LARP爱好者聚集在这里表现自己、交流心得，还有充足的时间来共同享受角色扮演的乐趣

亲爱的读者，如果你已经知道“跑团”除了带旅游团以外还有别的含义，那么Sera很荣幸地告诉你，这展会上也有团可跑。除了绑架你自己认识的的DM或者GM或者ST或者KP同来以外，还有许多自行编写了规则书的主持人空置在展会现场：他们当然万分乐意带你跑跑他们自己规则下的短团了。要是你心中有个自创的人物又暂时没团可跑，展会上还有心灵手巧的绘画天才姐姐们，设了据点专门为你把自己的人物形象画在纸上。

怎样，你找到自己想做的事情了吗？








这就是展会门外中世纪集市的景象，这只猫头鹰的台词是“阳光太强烈，好困……”

体验

“我是跟着一个精灵找到这儿来的”

要说本次展会影响力有多宽广，首先就体现在，从登上去科隆的火车那一刻起，你就能目睹身披皮甲、腰配细剑、肩挎长弓的角色扮演玩家，与你同车旅行。我们遇见的两位一男一女，男生的名字很不幸湮没在了不可考的历史长河之中，女孩名叫Vanessa，两人都是鲁尔区一个LARP团体的成员。在攀谈中我们得知，他们这次是要在展会与其他成员会合，搭起自己的小帐篷，按照中世纪的生活方式，在会场连住两天。他们此次参展的目的是，让更多人了解LARP的乐趣，向社会宣布自己团体的存在。Vanessa骄傲地告诉我们说，他俩全身从头到脚的衣帽鞋裤，都是照着中世纪的制衣图样，自己动手缝纫剪裁的。她还说，他们在闲暇时间会到周围的山林里射箭，并且绘声绘色地描绘了每次英姿飒爽一箭射出后漫山遍野到处找箭是如何地“痛并快乐着”。

科隆博览会本身是一片巨大的复合式建筑物群，正前方的停车场地十分宽广。跟着两位LARPer一路走来，远远地，各色各样的帐篷就已抢先映入眼帘。我们到得早，在售票处买过票后（卖票的奶奶很热情地顺手抓了一撮赠品万智牌送给我们），很是等了一阵子才等到展厅开放、检票入场。不过在那之前，我们荣幸地见到了星战著名人物达斯·维达黑勋爵率其手下一众帝国暴风冲锋队（Stormtrooper，俗称“星战白兵”）列队走出、前往博览会主入口摆泡司迎接参观群众的壮景……注意白兵队伍中的灰军服女成员和小萝莉（黑勋爵：我们帝国也是有妇孺的！）。黑勋爵最酷之处在于胸前的方匣子有规律地持续发出“嘶——嘶——”的呼吸声，这个用心的细节令星战迷们怎能不感动加激动得鸡皮疙瘩掉一地啊。

检票尚未开始，前厅里已然簇拥了大批宅人、LARPer和极少数的无知好事群众。还有年轻的宅爸宅妈，带领着自己贵为二代宅（Second Generation Geek）的小宝贝。全家三口都打扮成角色扮演游戏人物、集体出动的不乏其人。值得重点指出的是，好身材的姐姐和很帅的哥哥也不少。谁说咱们宅人不上镜?

检过票，大家往里走往里走啦，一路上战锤军团夹道相迎，还有装扮成妖精、公主或妖精公主的短裙美眉们，分发各色各样的宣传小册子和小赠品。其中不少宣传单都是近期其他城市或团体举行奇幻集会的告示，印着主办方赞助商标志的赠品例如钥匙链、篮球护腕、T恤，也有奇幻杂志和角色扮演杂志的试阅刊。在走进正式展厅之前，你就能收上一大包东西。

本次RPC展会的室内展区主要分电脑游戏区和非电脑游戏区两块，内里宅人济济，时而有一整队黑暗精灵或中土小队或天灾军团等，非常拉风地穿越展区会场。电脑游戏区因为各处分布着大型投影仪适用的幕布，所以室内照明相对较暗。电脑游戏的展商通过这些大屏幕，演示自己的推介产品，每隔几个小时还会举办公开竞技赛，有兴趣者可以自告奋勇登台一试身手。这块展区内还有一处T台，几家著名奇幻服装名牌店就在这里定点组织自己的主题秀。总之这个展厅给Sera的整体感觉是：光线昏暗、大屏幕闪闪、音响轰鸣（多半拜同为主要赞助商的Guitar Hero所赐）、面目蒙昧不清的商人守在展柜旁推销多到你眼花的游戏软件……值得一提的是，画魔兽主题漫画Shakes & Fidget的那位德国画家在这里的一个展台卖自己画的宅T恤，或许我们亲爱的读者当中有谁还记得呆呆人类战士Shakes和暴躁侏儒法师Fidget这两位绝配吧。画家大人还给他们俩开了个同名网页小游戏，完美地保持了原漫画可爱诙谐的风格。搜一搜Shakes & Fidget（这个游戏在短短时间内注册ID飙过了百万，现在刚开第7个服务器，并且有多个语言版本），你就能找到他们啦。

非电脑游戏展区……由于过于震撼所以Sera表示描述不能（不负责任地试图跑掉。编辑：喂别跑！踩住尾巴拖回来）。在Sera的直观感受下，这个展区大概有电脑游戏展区的一千倍那么大（路人甲：胡说，实际面积分明是一样大的）。我们在这里看到了巨大的书市、巨大的桌游区、巨大的跑团区、巨大的服装道具区、巨大的盔甲武器区、巨大的workshop讨论课区、巨大的……（某处一把菜刀飞来）总之东西太多啦不胜枚举。要把此行一共一百三十张照片全


和这幅打扮的LARPer一起旅行难道不是种享受吗?




黑勋爵率领的迎宾队伍和……嘿，帝国兵，放开那个萝莉!


这就是在海外“魔兽宅”群体中人气颇高的漫画角色“Shakes & Fidget”左边的侏儒法师是Fidget，右边的天然呆（和天然呆比起来，“人类战士”就不算主要属性啦）是Shakes

部贴出也是不可能的……所以就提一两件让Sera印象深刻的事儿吧。

餐饮处，有一位坐在轮椅上的阿姨，面色苍白似乎身体很弱，用一块布巾包着头，可以看出头发全都掉光了，很有可能是放疗所致。然而她宅心不改，不但和朋友一道来了展会，还戴着拉风的头巾和花哨的蛤蟆镜。这时一位奇幻中东风打扮的高个子美女姐姐伴着一名虎背熊腰兽人战士大哥来到餐饮处，宅阿姨就问啦：可不可以跟兽人哥哥你合个影啊。兽人哥哥二话不说，当场郑重地单膝跪地，极其骑士风范地托起轮椅阿姨的手，捧到龇着獠牙的绿嘴边吻了吻。后来同求合影的Sera趁着被一把拉入胳膊底下挟着的机会问道：这一身行头重吗？兽人哥哥一边对着相机挥舞没挟着Sera的另一个拳头一边咬牙低吼道：沉死我啦！

另一回见到一位轮椅宅叔，膝盖以下双腿残疾，但仍一丝不苟地从插羽毛的帽子到大头皮鞋都装备得整整齐齐俨然一身科技魔法套装。叔叔的小轮椅儿在RPC会场吱扭扭翩然而过，跟周围每一个健全人一样高高兴兴、得意洋洋。

上文提过的那家饰品摊，每件饰品从设计到打制一直到贩卖，都是同一家人的工作。据自述“我就只管卖！”的爹爹说，妈妈是个天生艺术家，她还把这份天才传给了女儿。妈妈和闺女儿晚上做梦会梦见雍容脱俗的妖精仙子，然后女儿就把梦见的场景画下来，妈妈在自家的小作坊按照女儿的设计图，打制梦中幻境妖仙穿戴的首饰头冠，每一样全世界只有一件。女儿戴着冰雪女王头冠的照片就摆在摊子上，作为朴素但吸引人的广告；顺便说一句，这位天才女儿姐姐尽管从未学过科班美术，但特别有绘画天赋，给一本奇幻文学的插画配图还一鸣惊人地夺得了全德国插画美术奖头筹。引用妈妈语录：“这个头冠是我闺女儿的，只展示，给多少钱也不卖；那个呢，黑头发的人戴着好看，我就想卖给黑头发姑娘，或者纯淡金头发的就更好；但是那些头发颜色半黄不褐或者发灰的呢，给再多钱我也不要卖给她们。”

一家卖LARP道具的德国品牌店也来参展，带来了你所想象得到的所有奇幻世界装备，小到盗贼工具包大到全身板甲一应俱全。店员非常殷勤地帮Sera一个袢儿一个袢儿地系紧了一件女贼皮胸甲的背后系带，过后又帮着将这件极其麻烦的皮甲解下来，虽然知道你不买也始终乐呵。想来哪位先生要试穿全身甲，也是可以免遭国内例行的白眼就梦想成真的。这家叫做Dein Larp Shop的店做起道具来认真非常，一把看似普普通通的“Boop-Larp”（暂译“波普LARP”，指包含用泡沫塑料武器彼此打斗成分的现场角色扮演游戏方式）刀剑，内里大有玄机：最中心用玻璃纤维（就是光纤那玩意儿）做骨保持剑身柔韧不下垂，玻璃纤维外裹一层聚合膜，以免骨架子刺透再往外的“肉”硬泡沫塑料，泡沫塑料的外面再裹一层莱卡，这层莱卡决定了剑的颜色花纹。最外面还有一层塑胶喷漆，确保剑体光滑、防止磨损。这样做出来的剑不仅外形拉风，而且质量过硬，可以使用很久。战士同学们，再也不用担心你手中的宝剑会斩泥如铁啦。德国人本性认真，论到玩游戏上，其认真个性就体现在这种地方。

德国人不但认真，而且对自己认准了的事业，还倔。有一位制作琥珀镶嵌饰品的手工匠叔叔告诉Sera说，琥珀镶嵌这门手艺，正规出师前要有7年的学徒期。他学成之后，曾到某大城市的首饰店工作，一时门庭若市，生意极旺。于是他不高兴了：卖得这么快，我没办法精雕细做每一样首饰啦。干脆辞了工作，退隐江湖。这位叔叔选择了黑森林作为退隐之地，自己住在深山里的小木屋，给予每一颗琥珀天生应得的耐心雕琢，虽然只能偶尔赶着奇幻展会或者中世纪集市拿出来支摊卖卖，穷是比在大城市首饰店热卖时穷了，但按照他自己的话说，“这么做，才是正确的”。他很担心现代社会的急功近利会使这门需要7年才能出师的手艺渐渐绝迹。可Sera说，只要德国人骨子里还留着这股认准什么事儿是对的便死也不回头的倔强劲儿正义感，因执著而美丽的琥珀首饰、还有同样因执著而闪耀光芒的很多美好事物，就不会轻易消失。

亲爱的读者朋友们，最后一节，我们留给你们来写：如果我们在中国举办同题材的展会，你们愿意来参加吗？你们希望在这样的展会上，获得哪方面的信息、知识和体验？你们愿意在这样的展会上，申请自己的一席之地，租一个小展台，让世界听见你自己的声音、看见你自己的梦想吗？你又有没有足够的勇气和执著，秀出你内心沉睡的、生活在奇幻世界的另一个你？

Sera和《大众软件》的众编辑们热切期待你们的来信。


有爱的阿姨和兽人中的骑士


有爱的饰品摊、有爱的饰品、摊主的宝贝女儿和她的宝贝头冠



这里出售的装备虽然没有附魔，但质量可都在精良级别之上啊



繁荣与枯萎
——守望游戏界20年（上）

■ 策划 本刊编辑部
执笔 古留 核子可乐 nerfwarlock 萨尔佩特利耶尔负犬


奥地利诗人里尔克在1912到1922年间用德语完成了一组十首名为《杜伊诺哀歌》（Duino Elegies）的诗歌，其卓越的思想性与文学价值已无需在这里过多赞美。之所以在这篇专题中引用这些诗句，是因为其中的内容与我们所面对的现实的联系并非牵强附会所致

我们只是突然投身于风中并
坠入无情的池塘。我们同时
领悟繁荣与枯萎。
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第四首》

面对这篇专题时，我的心情很复杂——它就如同数码森林中的一棵古树，血液深埋于地下，沉淀已久，营养随着在硬盘、中央处理器和内存中流淌的数据输送至其根茎枝叶，叶片上的纹理记录下了亲自见证的历史，得益于其生长的环境，那些叶子一片也不曾脱落，即使时过境迁，物是人非，被历史铭刻于其上的纹理仍然忠实于当时的痕迹，当这些叶片落在手中时，你能体验到历史的重量——这些历史，越是容易被遗忘就越沉重。我相信每个读者都能回忆起自己初次接触游戏时头脑中世界的轮廓，那时无论是世界还是头脑中的轮廓都与我们现在的处境和认识相差甚远——从什么时候起，我们开始对游戏的话题总是围绕着主机与电脑、单机与网游、不同厂商的竞争而展开感到习以为常？从什么时候起，“外挂”取代了“秘技”改变了“作弊”的含义？从什么时候起，我们期待的游戏厂商名单中熟悉的名字被一个个划去，余下的也逐渐变得面目全非？回到玩家们还充满好奇和热情地尝试点击电脑上的每一个图标的年代，用当时的目光来看，如今玩家的生活状态是多么的不可思议和不可理喻啊……而这并不是一夜之间发生的剧变，身处游戏界时代变迁中的每个玩家都如同那只逐渐适应水温升高的青蛙，当察觉到自身无法抗拒环境的改变之时，眼中的世界已经模糊得无法辨认。

尽管我们都变了，但还有曾经记录下的文字以原本的模样幸存，跟随叶片的纹理回忆起那段历史吧，虽然受篇幅所限，我们无法展示记录下的全部内容，但一些原本熟悉、却随着时间的推移而逐渐陌生的名字应该足够帮我们找回一些宝贵的记忆了——在这个游戏已经进入大规模量产阶段的时代，

随着开发成本的降低，失败几乎已经成了廉价的消费品，为什么关于游戏界过去的那些失败者、不幸者的记忆还会是宝贵的？

因为玩家的爱不会简简单单地被时间磨灭，那些给玩家带来美好回忆的游戏厂商是不会被轻易忘却的。

看哪，我们并不像花朵一样仅仅
只爱一年
——里尔克《杜伊诺哀歌·第三首》



玩家对那些给自己带来美好回忆的游戏厂商的爱是不会随着季节的改变而枯萎凋零的，我们并不像花朵一样仅仅只爱一年

繁荣的，枯萎的

想想看，如今我们对于游戏的趣味取向很可能在十多年前就被决定下来了。那时我们查阅网络，翻看杂志，寻找一切可能的线索，从朋友口中得知这样那样的消息，小心翼翼地寻找一款真正适合自己的游戏——尽管这种情况有时候还不一定会发生。

事实上，在很多时候，我们只是为了一个名称来决定是不是要掏腰包。这个名字代表了长期以往的执着、一种质量和信心的保证，就好象洛克菲勒大楼和肯德基的薯条那样肯定。大多数时候，这些名字往往就意味着即便你从前不喜欢类似的产品，你也一定会让自己去适应他们所制作出来的那一款。

自从电子游戏行业在电脑上纷纷扰扰地红火起来之后，曾诞生过一些名称如雷贯耳的游戏公司。他们在过去的十年间，甚至更早的时候为游戏产业做出了难以磨灭的贡献：大部分是探索、开创一些经典，以及为日后的我们塑造所谓标准为何物。

但是这个行业的发展过于迅速，有太多事情被潦草地托付给“机遇”做出决定，只有玩家会铭记他们曾经创造的经典和辉煌，而玩家总有很多无力改变的事，比如一家在游戏史上谱写出辉煌篇章公司的命运——于是机遇就像一枚毫不留情的骰子，用随机出现的点数改变了一切，那些公司有的迎来了繁荣，有的不得已枯萎，但无论结果如何，我们都应当记得：他们至少都曾是品牌的保证。

Black Isle：做游戏，不做买卖

如我们专注于一物，我们就会
感觉到另一物的亏损。
——里尔克《杜伊诺哀歌·第四首》



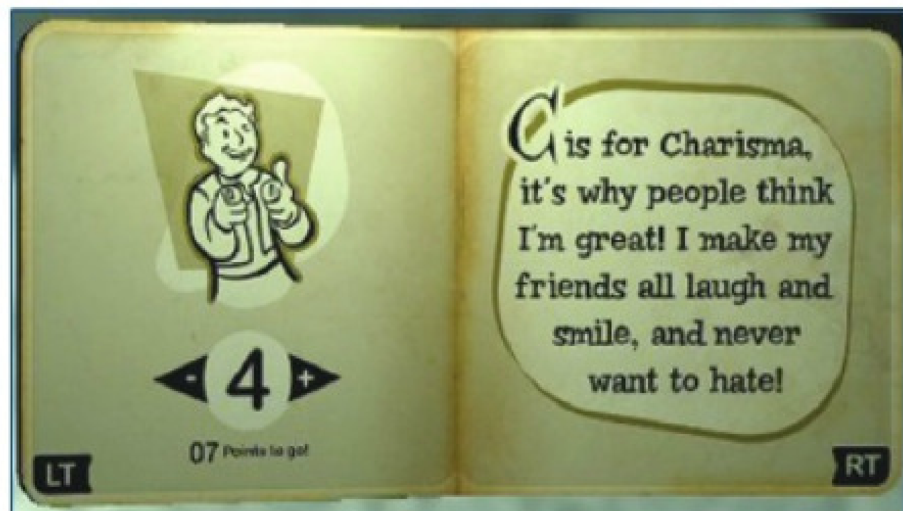
这是玩家们熟悉的黑岛工作室的标志——下方的那行字“Interplay的一个部门”最终决定了它的命运

游戏业界向来不乏天才。

这些天才对互动艺术有极高的敏感，他们是天生的程序员，他们是才华横溢的导演，他们对美术设定音乐创作无比挑剔，这些天才能够做出世间最美妙的游戏，而他们需要的只是充足的时间，足够的预算，以及塞满了比萨饼和罐装可乐的冰箱。

但是与此同时，在预算，报表，资方报告书，游说资方（可选），游说董事会（可选）这类运营属性上，这些天才们投入的点数往往非常低。他们往往只会捏着皱巴巴的打印纸，在发行商大佬面前只能结结巴巴的说出“请，请再多给我们一些时间，我们做的是全世界最棒的游戏……”这样的台词，但是，嘿，资本大鳄可不是在克拉马斯看守双头牛的智障托尔，这些大老爷有什么理由要忍受财报亏空并且继续投资？





黑岛的天才们有能力给玩家带来惊喜，有能力创造出上个世纪中最伟大的游戏，有能力让对欧美角色扮演游戏最为挑剔的玩家也感到心服口服……但他们无法做到说服一个有钱人或决策者给他们提供额外的投资或是放宽项目的期限——换句话说，整个工作室投在魅力属性和口才能力上的点数实在是普遍过低

所以时间和预算事实上是所有才华和创意的天敌。

Black Isle和Bioware都是游戏业屈指可数的天才制作组。他们一度关系密切，基情四射，联手推出过传世的杰作，《博德之门》将CRPG推上了至今仍无法超越的巅峰，《辐射》与《无冬城之夜》在各自的领域里放射光芒，他们理应一同步入辉煌并安享万千玩家的膜拜，“双壁”组合一统江湖。

可是黑岛忽然就这么死掉了。一款名为“TORN”的流产“前·次世代RPG”和一款开发代号为“范布伦”的《前·辐射3》就拖垮了母公司兼发行商Interplay的帐务，而在那之前，曲高和寡的《异域镇魂曲》和只照顾偏执赐门团爱好者的《冰风谷》预期以下的销售业



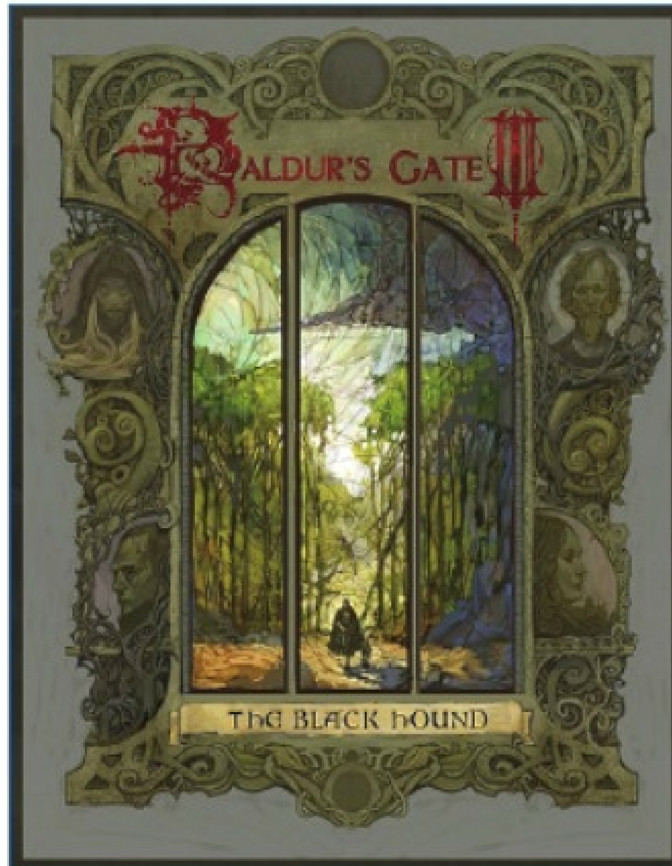
“Stone Keep II Godmaker”，拥有一张很酷的设定图和一个很酷的名字，黑岛工作室曾在这一项目上投入了长达5年时间，直到2001年——该游戏在诞生之前，就被决策层判了死刑

绩已经耗尽了资方的耐心。

欢迎来到资本世界。兜售理想请拨1，贩卖创意请拨2，放弃尊严请转人工服务。

说实话，黑岛一直干得不错，他们不该有如此的下场。《辐射》是伟大的作品，对于那些曾经在天花板上悬挂着核弹的屋子里生活了整个童年的欧美70后，冷战的阴影正好在他们价值观形成的年岁里散去，狂喜乱舞和反思是那个时代的主题。东瀛人小岛秀夫做出了阴谋论的《潜龙谍影》，而《辐射》则是典型的美国式自嘲。乱射的核弹毁掉了地面上的一切，疯狂科学家却把人类文明的残留物变成了史上最大的社会学实验模型，每座地下避难所都是活体社会试验监狱，这很荒唐。整个《辐射》的故事里就没个正经人，包括主角自己，只有偏执狂才能创作出真正的杰作，偏执者如蒂姆·凯因，《辐射》一代主创兼主程，其他代表作如《奥秘——魔法与蒸汽》、《灰鹰——邪恶元素神庙》、《吸血鬼之避世血族》，我们大概能在脑内勾勒出他的肖像：这多半个心理阴暗酷爱冷色调和道德纠葛却总是喜欢带着人畜无害的微笑的大胖子。此君在《辐射》大红大紫之后便离开了Interplay（事实上，那时候黑岛工作室还没有正式命名，《辐射》游戏包装盒上印的也是Interplay的标志）成立了Troika工作室，而后却又放弃了自己一手打造的工作室和游戏品牌，投入NCsoft帐下。这个反复无常的家伙如此解释道：“我仍然留在了游戏业内，比起说服其他人来购买（或者发行）我的游戏这种乱七八糟的事儿，单纯的安心做游戏似乎更适合我一些。”瞧瞧，又一个被公司运营压垮的天才。

《辐射》的另一位核心创作者莱纳德·博亚尔斯基，美术总监，系列吉祥物Vault boy便是出自他手，他与和蔼的蒂姆踏入了同一条河流里，他们一起创建了Troika工作室，并且在工作室完蛋之后抱了某大型网游公司的大腿，不同的是莱纳德选的是暴雪，目前担任万众瞩目的《暗黑破坏神3》的世界设计师。对老东家Interplay，莱纳德有一些相当尖锐的批评“如果不是《博德之门》卖疯了，Interplay和黑岛大概早就完蛋了。那（Interplay）曾经是个不错的地方，我们工作得很愉快，但某些人却做了一些错误的决定，最终会毁掉了这些游戏和工作室。”某些人是谁，错误的决定是什么，我们无从而知。我们知道的只是，在面对工作室和公司可能产生的重大变故之前，游戏制作人是多么的无能为力。





最终流产“TORN”和……是的，《博德之门III》，两款由黑岛工作室采用全新的3D引擎开发的作品……但这都不重要了，除了几张令人扼腕叹息的图片之外，它们就像从未存在过一样，残骸仅仅是风中会令人迷眼流泪的飞灰

我好像有些扯远了。我想说的是，黑岛的成功是偶然，而它的最终倒掉似乎更像是个必然。1997年的《辐射》的成功是题材和创作的成功，这种模式极度依赖于某几名核心制作人的天才创意和灵感的积累，不具复制性和持续性，而这些天才往往都不是能够优雅的立于资本潮流之上的精明商人。黑岛游戏向来以剧本创作和深邃甚至晦涩的主题著称，换个角度来说，黑岛游戏的游戏性本身并没有特别值得称道的地方。1999年的《异域镇魂曲》虽然也是创作的杰作，但却败在不能如《辐射》那样挑动后冷战一代人的神经，算是题材的失败，加上平淡如水的RPG成长要素和毫无难度的战斗，叫好不叫座也是在情理之中。糟糕的是，他们在这条歧路上越走越远，TORN和范布伦的策划案一看就让资方头疼，平庸的《冰风谷》被掩埋在《博德之门》和《无冬城之夜》的光辉之下。不断的人员流失也让黑岛的创作水平江河日下，烂尾的《狮心王》水准已经大不如前，在工作室关闭之前被匆匆推出，低于7分的媒体平均分也算毁掉了黑岛游戏一贯的好名声。







黑岛版“范布伦计划”《辐射3》的截图在当年刚刚放出的时候，曾令人期待不已，浮想联翩，但没人能料到它会以噩耗告终——虽然玩家们最终接触到的Bethesda版《辐射3》中的死亡爪建模精度要比当年高出数倍，但没人会因为这一对比而感到欣慰……

回头观望黑岛陨落的轨迹，这家伟大的工作室不过是资本一个稀疏平常的游戏工作室失败反例，运营乏力，方针错误，唯一的幸运之事是他们在倒掉之前仍然给我们留下了那么一些伟大的作品。

2003年之后，残留的黑岛遗老们自行创立了一家叫做黑曜石娱乐的公司。菲尔格斯·乌奎哈特站了出


这就是蒂姆·凯因，从左到右依次是1996年正在开发《辐射》初代时还是愣头青的他、1997年因《辐射》大获成功，在自家戴着假发、手捧小金人，志得意满的他、2008年，已经接近中年，在NCsoft旗下工作室负责开发网游的他——时间过得真快，青年成长得真快，英雄老去得真快，不是吗?

来，担起了领导公司前进的责任。我们该感慨一下，在这么多年之后，团队内部终于有人洗点成功，顺利转职经营型领袖MT了。黑曜石现在是Bioware旗下游戏的续作指定开发商，也许他们现在逐渐的明白了，为何当年他们没能成功的事情而Bioware却一直很成功。他们也开始学着Bioware那样重视游戏形式与游戏性改良胜过创作本身，04年的《星球大战：旧共和国的武士2 西斯君主》和06年的《无冬城之夜2》（及其两部资料片《背叛者面具》与《泽希尔风暴》）皆是中规中矩不过不失的续作。毕竟，活下去才是最重要的，死过一次又莫名诈尸的人才更懂得生命的重要。《辐射——新维加斯》也好，《阿尔法协议》也好，黑曜石似乎明白了节制创作与迎合市场的道理。匠气换生存，听起来很合理。

这就是黑岛的故事。

MAXIS：模拟，从城市到人生



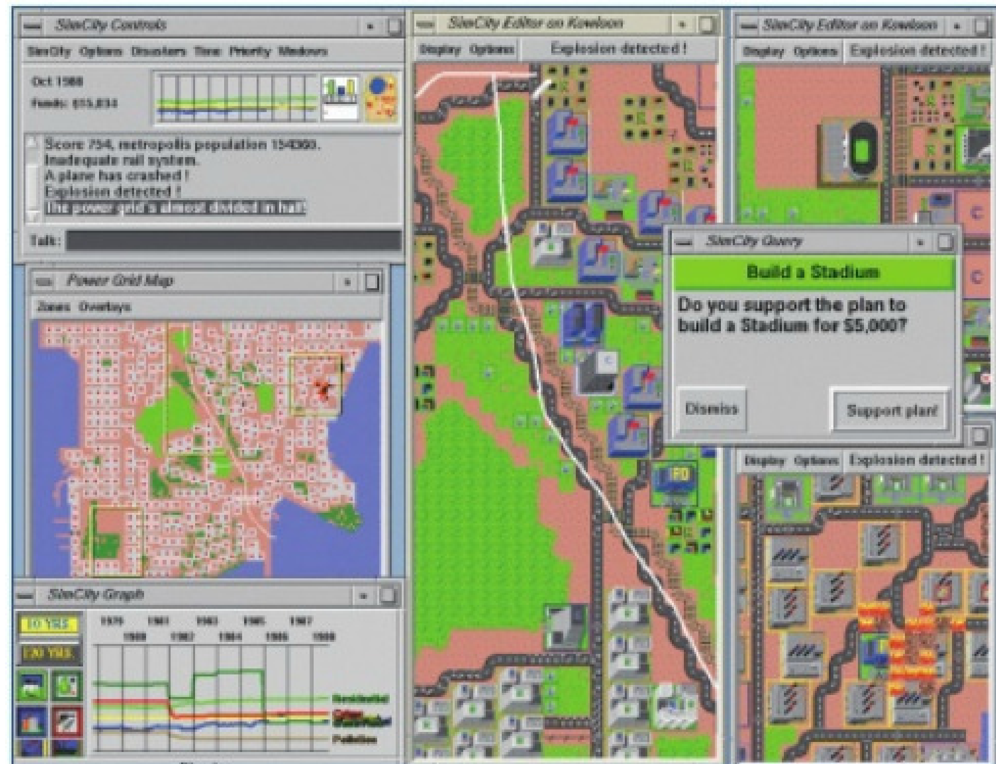
于是突然间在这艰苦的无何有之乡，突然间在
这不可名状的地方，那儿纯粹的“太少”
不可思议地变成——，转化
成那种空虚的“太多”。
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第五首》

时光回溯到1987年，威尔·怀特的城市建设模拟游戏已经开发了两年，但他却一直苦于无法为自己的游戏找到发行商，没人把这种充斥着无聊的图表和规划图并且没有胜负概念的玩意儿视作电脑游戏。威尔四处碰壁，直到他在一次批萨派队上遇到了杰夫·布莱恩，“为啥我们不自己搞一个软件公司来推销自己的游戏呢”，如此便有了Maxis软件公司。

新公司的成立让威尔·怀特踌躇满志，他开始改进那款当时还暂名为“小都会”（Micropolis）的城市建设游戏，这一改就是两年之久。这儿有一段小插曲，在威尔最初开始构思这款模拟建设游戏时，他还是加州一家游戏开发公司Broderbund Software的员工。此前拒绝为威尔发行游戏的Broderbund在游戏即将成型时却看到了这款游戏背后的潜力，在威尔上门主张游戏版权时爽快的承认了威尔对游戏拥有的一切权利，并顺带着催促Maxis签下了游戏分销协议。

在Broderbund的建议下，威尔·怀特为“小都会”加入了剧本模式，六个游戏剧本分别对应1965年的伯尔尼（教学关，教会玩家学组建基本的交通网），2010年的波士顿（架空背景下的核电站危机），1972年的底特律（真实背景的美国70年代经济危机背景），2045年的里约热内卢（架空背景，全球气候变暖和洪水危机），1906年的旧金山（真实背景的旧金山大地震）以及1965年的东京（架空背景的哥斯拉入侵）。这些剧本让威尔·怀特的玩具屋梦想图表模拟器成为一款真正的游戏。随后，这款作品被命名为《模拟城市》，Maxis的处子作已经做好了上市的准备了。

1989年《模拟城市》上市，率先推出的是阿米加，雅达利ST和IBM PC版。在那之前，游戏业只知道吃豆先生、马里奥和大金刚，而这款新的电脑“游戏”更像是个带颜色的市政规划辅助软件。没有公主和勇者，没有恶龙和幽灵，没有机关和地下城。在《模拟城市》里，玩家修筑道路，规划住宅区，商业区和工业区，再配上相应的功能建筑，设置好税率，接下来就只是眼看着自己的城市发展，从一片荒原发展成为超级大都会，再被乱七八糟的灾难夷为平地，这种前所未有的模式让所有人都着了魔。1989年到1991年之间，《模拟城市》一共在9个不同的平台上推出了十多个版本，并且发行了追加剧本章节和地形编辑器的资料盘。Maxis和威尔·怀特名声大噪，空前的商业成功也给了威尔更多的信心，这仅仅是传奇的第一页。



威尔·怀特的目的是做一个自己喜欢的玩具，而不仅仅是一个游戏——显然当时那些《吃豆人》之类的游戏对他而言还不够“好玩”

事实上，整个Maxis的历史可以被写成一部“模拟城市编年史”。1993年《模拟城市2000》率先在苹果的麦金塔电脑上发售，并在1995年移植到了IBM PC上。玩家不再被局限于俯视视角，水管和地铁交通的设定首次将“地下层”概念引入了系列中。新闻速递（你好，市长），更多的设施（城中城！），更多的灾难（这才是重点！），《模拟城市2000》在前作成功的框架上继续充实了游戏内容，所以它取得了更大的成功。类似的评论也可以用在1999年的《模拟城市3000》上，当时的Maxis已经被EA所收购。而2003年《模拟城市4》的成功就像是一个惯例的延续，一个所有人都习以为常的定理。


威尔·怀特一直在打造自己喜欢的玩具——而不仅仅是电子游戏。当电子游戏已经无法满足他的时候，他便离开了游戏行业，转而投入到对小型机器人的研究中。他从未讨好过任何玩家，从未考虑为什么玩家的什么趣味而做出妥协——因为他自己就是一个典型的玩家，在用精妙的设计满足自己的同时，威尔·怀特的游戏就必定会满足相当一部分玩家——比如那些《模拟城市》和《模拟人生》系列的忠实玩家。他对游戏界的暂离值得我们深思这样一个问题：为什么电子游戏的吸引力会逊色于其他玩具？如何才能让电子游戏具有和其他玩具同等的吸引力——如何才能满足所有人“玩”的欲望？也许有朝一日当威尔·怀特重返游戏界的时候，就会带来这个问题的答案

威尔·怀特脑子中充满了无数的念头，当他有了足够的资金之后，他开始将这些想法一一付诸于实施。然而在《模拟城市》上市后的很长一段时间内，威尔·怀特都没有能够超越自己。《模拟地球》（1990）、《模拟蚂蚁》（1991），《模拟生活》（1992）、《模拟农场》（1993）、《模拟塔楼》（1994）、《模拟健康》（1994）、《模拟岛屿》、《模拟城镇》（1995）、《模拟高尔夫》（1995）、《模拟直升机》（1995）、《模拟街道》（1997)，除了那几款《模拟城市》系列的附属游戏，没有任何一款游戏独自取得了真正意义上的成功。

由于威尔折腾得太厉害，Maxis的财务状况从95年开始恶化，并最终导致EAEA于1997年收购了Maxis。被收购后的Maxis必须遵守EA严格的游戏开发策划限制，威尔·怀特肆无忌惮的开发欲望受到了约束。然而从长远来看，这竟然是好事一件。1994年到1997年之间，Maxis总共出品了九款游戏。而1998年之后的三年里，Maxis只出品了两款游戏。其中一款是《模拟城市3000》，另一款则是游戏史上累计销量最高的PC游戏：《模拟人生》。

有些天才的创作自由需要受到一定的约束，威尔·怀特就是这种人。玩具是威尔·怀特创作游戏的原动力。蚂蚁玻璃箱、地球仪、苏联火箭、遥控直升机、打架机器人，威尔心仪的玩具实在是太多，但他的最爱无疑是玩具屋。如果只让他玩他最喜欢的玩具屋，建造房子，放进芭比娃娃，看着她们过上幸福的生活，最终就诞生了《模拟人生》。需求与梦想，金钱与食物，职业规划与社交，爱情与婚姻，生育与死亡。像模拟人一样的生活，这就是《模拟人生》。

被EA收购之后的Maxis放慢了推出产品的速度，其品牌也被逐渐的淡化。Maxis的标志最后一次出现在游戏包装盒上是2003年的《模拟城市4》，而在《模拟人生2》之后，Maxis的标志也没有再次出现在任何游戏中了。

威尔·怀特当之无愧的代表了Maxis的精神：用图表和数学模型模拟一切。听起来很枯燥，却成就了两个游戏史上最有趣的游戏系列。凭借这两款伟大的作品，Maxis有资格被包括在迄今最伟大的游戏公司名单之列。在完成了《孢子》之后，威尔·怀特辞去了他在EA的职务，成立了娱乐智库“无厘头俱乐部”（Stupid Fun Club），这位集万千光环与终身成就奖头衔于一身的模拟教父暂时离开了游戏开发领域，但所有人都会期待他的归来，再次分享他的童心和创意妙想。

牛蛙：作恶即是为善



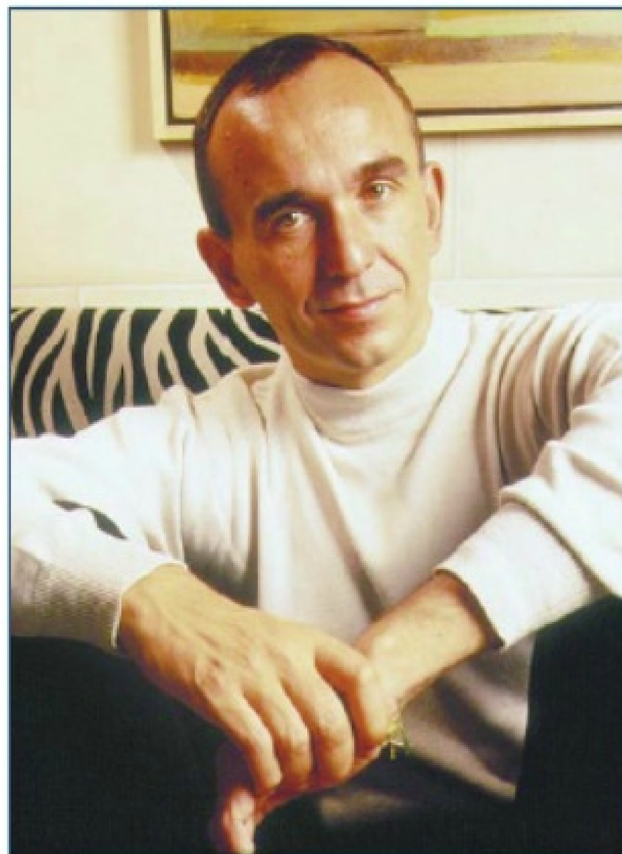
世界每一次沉闷的转折都有这样一些人被剥夺继承权，
他们既不占有过去，也不占有未来。
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第七首》

所有的一切都源自一个荒唐的拼写错误。假如不是那个同音字的话，这个神话般的公司也就不会存在。那都是从一个电话开始的。电话是打给金牛冲击系统公司，一家专门在Commodore 64主机上开发商业软件的小公司。它的创始人之一可以说并没有成功人士所具备的那种远见卓识。事实上，那个家伙在20岁出头的时候还曾干过一阵子游戏发行的活，可后来却惨遭失败，这才不得不组建公司养家糊口。金牛（Taurus）是开发金融管理程序的，可那位先生却老是摆弄数据库编程。直到有一天，一个电话从Commodore公司打来，说是要推出新的阿米加系统。公司想看看金牛的程序是不是合用，因此，便安排了那次同莫利纽克斯的会面。

会议进行得很顺利，双方都在用高度概括的词汇：“产品”来指代他们各自意向中的东西。直到最后莫利纽克斯才发现，对方误以为是在和环面（Torus），一家网络系统公司谈生意。“当时我想，”莫利纽克斯后来回忆道，“要是这个家伙发现是怎么回事，那么提供给我的免费电脑毫无疑问就要泡汤了。”于是莫利纽克斯走上前去，同那人握了握手，将自己的数据库软件给卖了出去。

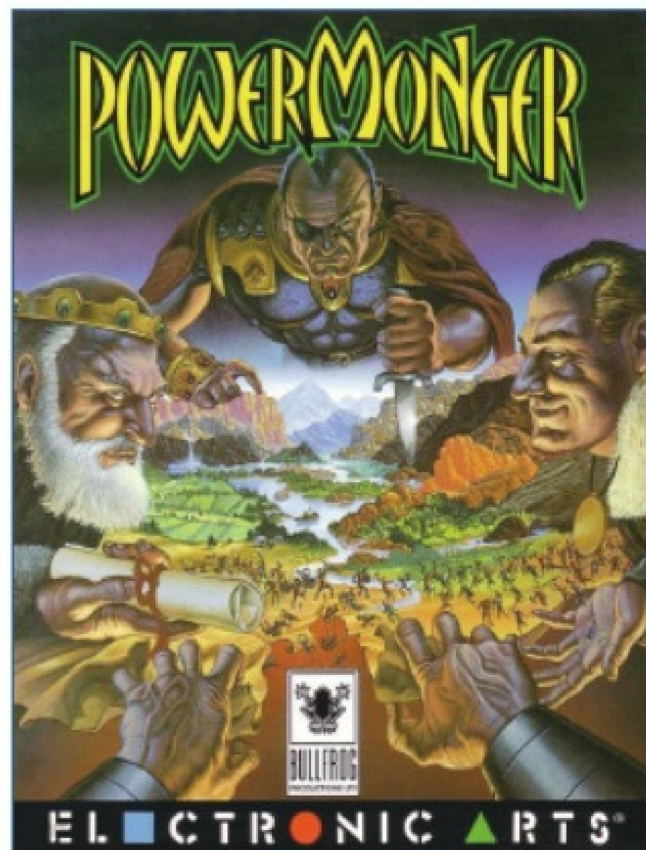
生意做得很成功，软件卖得也不错，莫利纽克斯就是这么拿到第一笔融资款项的。随后他同另一位业内知名人士，有大英软件钱袋子先生之称的莱斯·艾德加一同组建了直到今天还为人们交相称赞的牛蛙公司。和别人不同，莱斯·艾德加和彼得·莫利纽克斯本身就是两位意气相投的热心玩家。一开始，他们的目标就是建立在具有挑战性和益智力的游戏上，而不是当时街机上肤浅的作品。公司的第一款成名作品正是在这种热情下产生的。

当时距离公司组建已经有两年的时间，几乎所有的主要软件开发商都拒绝了这两个念头不羁的家伙。他们创造出来的是一种前所未有的、令人耳目一新的东西，一个疯狂的概念。也正因为如此，商家很难保证这究竟是大捞一笔的好机会，还是万劫不复的赔


“如果说席德·梅尔是游戏界的大卫·格里菲斯的话，那么莫利纽克斯就是游戏界的奥森·威尔斯”你不能指望死板的道德原则能约束这样一个怪才

本买卖。只有一家开发商做出了最为大胆的决定。EA公司1989年将这一从来没有经过商业验证的念头推向了市场。如潮的好评，伴随着由美国科学杂志《全能》颁发的年度模拟游戏称号，还有20多个不同平台上三百万份销量的好成绩，一下将牛蛙带到了国际舞台上。当然其中收益最大的除了制作组本身以外，少不了目光如炬的发行商。毕竟，它把赌注押对了地方。

这不能不说是历史上富有传奇色彩的一幕。即便是那些能够把姓名以所有格的形态放在游戏名称之前的著名制作者，也很少能够骄傲地宣布，我开创了一个新的游戏类型。而彼得·莫利纽克斯却能够如此底气十足。无论从哪方面看，《上帝也疯狂》都不具备让一个精明的发行商放心的元素。你扮演的是无所不能的上帝，借助按钮和界面管理一群蛮荒的原始人在某颗贫瘠的星球上生活。然而你却不能明确地对某个人下达详细的指令，你必须保持住上帝的神秘感，把活都交给你的子民，而自己要做的，无非是就水土问题进行一番调整，把这里挖挖开，将那里填填满。很难想象，投资经理如何会对挖开河道或填充大海的游戏表示融资意向。然而它却革命性地为“上帝类游戏”从模拟游戏中开辟出一个分支，替早期模拟游戏的发展铺平了道路。



《权力贩子》和牛蛙的其他游戏一样，并不缺乏创意，牛蛙卓越的创意总是超前于时代，但“走得太快”也是问题，游戏终究是商品，设计者迈大步脱离人群这种事并不可取

然而这并不意味着牛蛙在日后的道路上必定一帆风顺。“《权力贩子》的悲剧，”莫利纽克斯解释道，“就是在于它推出得过早了。”也许从开发者的角度来说，巩固由《上帝也疯狂》奠定下来的设计原则，让作品经得起平衡性和创意得考验，才是他们真正的目标。但对于发行公司，在迎合潮流这件事上趁热打铁，必定要在创作与商业利润中进行取舍。此外，游戏本身的一些缺憾也是造成它无法流传至今的结局：并不友好的操作界面，以及对设计概念上的过于执着，使得1993年的《权力贩子》反而没有前一年推出的《上帝也疯狂Ⅱ》来得受欢迎。如此一来，操纵着周转基金的董事们更是认准了此类游戏有利可图的一面，逐渐使得整个市场开始向经营管理类模拟上倾倒。

就在EA一点点将局面推向1995年具有决定性的那一步的同时，新的灵感也在公司中不断迸发。就在《上帝也疯狂Ⅱ》搭着前作的方便车一路前行的时候，肖恩·库伯为富有创新精神的设计师们做出了《暴力辛迪加》这样一个好榜样。按照一般的说法，这是个“操纵小人在大楼里大开杀戒，从而叫人忘乎所以的好游戏”。它一如既往地承袭着管理、竞争和集群行为的基本构思，然而却将莫利纽克斯一贯的建设风格彻头彻尾地倒了个个。几乎可以说，1997《地下城守护者》的那股子坏念头，以及它那“作恶即是为善”的口号，多半就是打从这时候一点一点滋生出来的。《暴力辛迪加》摈弃的不完全是理想中正义的乌托邦，同时也把开发者们忠于激情的单纯念头洗涤了一遍。终于，在游戏推出的第三年，牛蛙放弃了作为独立开发商的身份，直接投入了EA宽阔而安全（至少在当时如此）的怀抱。


《暴力辛迪加》所带有的那种“牛蛙风格”是任何一家公司都模仿不来的——它过于特立独行，过于“犀利”了，这些东西不是光凭技术就能做出来的

在此之前一年，牛蛙还是将英国式的幽默借由《主题公园》喷发了出来。它所衍生出来的主题系列，同日后的地下城系列，无不发散着牛蛙坚持不懈的那种先锋精神和前卫思想，犹如这个国家在流行领域中一贯的姿态那样。彼得·莫利纽克斯在仓促地为公司开发完其历史上最名声遐迩的作品《地下城守护者》之后，就仓促地离开了自己一手建立起来的牛蛙——带着制作《黑与白》的灵感自组狮头工作室。尽管莫利纽克斯已经离开，但是看看那些经典作品的续作：《上帝也疯狂Ⅲ》，《地下城守护者Ⅱ》，《主题公园世界》……虽然业界给予它们褒贬不一的评价，但在其中可以看到牛蛙的创新精神和诙谐幽默的调侃风格一直没有改变——至少是在90年代那最后的几年中。



《地下城守护者》把牛蛙那股憋着坏劲儿的幽默感发挥到了极致——现在你是大魔王了，“作恶即是为善”，忘了那些糙汉勇闯魔窟拯救软妹子的三俗段子吧，现在小鬼和恶魔才是站在你这边的，坐在屏幕前带着一脸坏笑尽情享受扮演幕后黑手的感觉吧！

然而在2000年这个新旧世纪交替之年，牛蛙迎来了命运的转折点。就像玩家不能在地下城中无限制地召唤大恶魔一样，莫利纽克斯这位创意大师留存在牛蛙身上的魔力已经在三年的时间中慢慢耗尽了。在进入新世纪后的头两年中，牛蛙只有《模拟水族馆》和《模拟过山车》（后者其实是《主题公园世界》的变异版）这两部口碑一般的作品与玩家见世。在2002-2004两年间，牛蛙没有任何挂着自己名字和LOGO的作品问世……也最终是在2004年，EA将牛蛙解散并合并入EA英国部——是的，牛蛙就这么没了。与此同时，莫利纽克斯带领着狮头工作室将《黑与白》，《电影大亨》以及《神鬼寓言》这三个系列如神龙吐珠般一股脑投向玩家。创意，创意，创意！它们带给玩家一次又一次的激动和欣喜：《黑与白》中那扔石头砸民房惹得土人部落鸡飞狗跳的“上帝之手”、以及可以专门抱着“邪恶路线”一坏到底并有着一箩筐“恶”事可做的《神鬼寓言》主角……等等，你刚刚看到了什么？好像冥冥之中有一只头上长出长角、掌上长出利爪的牛蛙在你脑中一跃而过……


最后，EA（这才是真正的大魔王）把魔爪伸向了已经没有油水可榨的牛蛙……因为在EA的地下王国中，只有摇钱树才能生存

2009年8月，正是在莫利纽克斯离开牛蛙12年之后，EA决定将牛蛙的部分作


NDS平台的《上帝也疯狂》，这可真是"原汁原味"——但也未免太不合时宜了

品复刻或移植到新的平台上——NDS平台上的《上帝也疯狂》就是其中之一。除了画面更加柔和外，这部移植作品在各个方面几乎和PC版没有任何区别，况且，你觉得让21世纪的青少年玩家用"小棍"像插鱼一样在NDS的小屏幕上指挥那些像素化的小土人在格子上搞来搞去是件两全其美的事吗？你可以说这是一次精神可嘉但不大成功的怀旧，也可以说这是毫无诚意的……不，牛蛙创下的那些经典品牌是在EA手里的，他们的行为是理所应当的。出现在新平台上的复刻和移植，这也是进入新世纪第二个十年后玩家唯一所能找到的和牛蛙这个曾经辉煌的名字相关的东西了。嘿，我知道有人妄图挖开通向EA的总部的地道并召唤各路牛鬼蛇神只为把那只坏坏的牛蛙给挖出来……Beatles唱得好：let it be。在缅怀牛蛙的同时，祝狮头一路走好是玩家们唯一能做的事。

Westwood：诸行无常，盛者必衰

他们从早年起就被一个
不知取悦何人而永不满足的愿望紧迫地绞榨着。它绞干
他们，弄弯他们，缠绕他们，摆动他们，
抛掷他们，又把他们抓回来；他们仿佛从
抹了油的、更光滑的空气里摔下来，摔到
破烂的、被他们无止尽的
跳跃跳薄了的地毯上，这张遗失在
宇宙中的地毯。
——里尔克《杜伊诺哀歌·第五首》



我们现在所看到的就是八十年代成功企业发家的标准。在某个高科技商业气息不算十分浓厚的城市里，比如充斥着霓虹灯、赌场和康康舞女郎的拉斯维加斯，某些一文不名的自由职业者正摆弄着当时其领域可谓一片空白的计算机。巴瑞特 W 斯派里和刘易斯 卡塞尔所面对的是有待填补的电脑市场，他们几乎只要能够实现哪怕最微小的一点点创意，就能在不短的日子里获得成功所需要的资本。只不过，现在他们缺少一个车库。

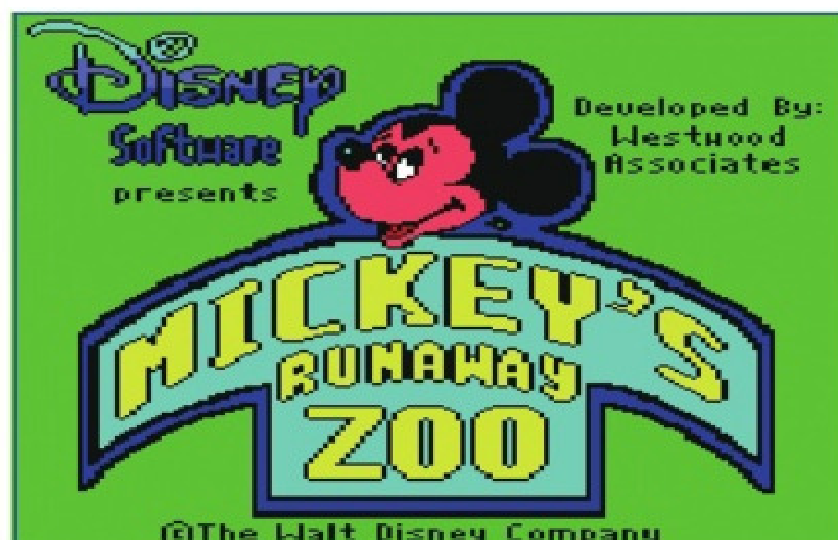
车库在早期电脑相关行业里扮演着重要的角色。许多知名公司都曾经将车库作为自己的襁褓，那里面有杂七杂八的工具，趁手的废物和垃圾可以随时利用，同时还有让想象力无限发挥的空间。刘易斯就是在这里遐想着加利福尼亚洛衫矶的Westwood，觉得日后他们成立游戏公司的话，就该叫这个名字。巴瑞特的父亲为他们提供车库，而刘易斯则献出了一台打印机，一个简陋的商号就这样建成了。起初，他们接受象Epyx这样的公司所下的定单，做一些简单的伪3D游戏，比如《阿帕榭三部曲》、《太阳战士》还有《米老鼠逃离动物园》。那时他们凭借《火星传奇》和《榆林道噩梦》在圈子里小有名气，让不少人记住了Westwood这个名字。直到他们被SSI找上。



《阿帕榭三部曲》



《太阳战士》



《米老鼠逃离动物园》



《火星传奇》



《榆林道噩梦》

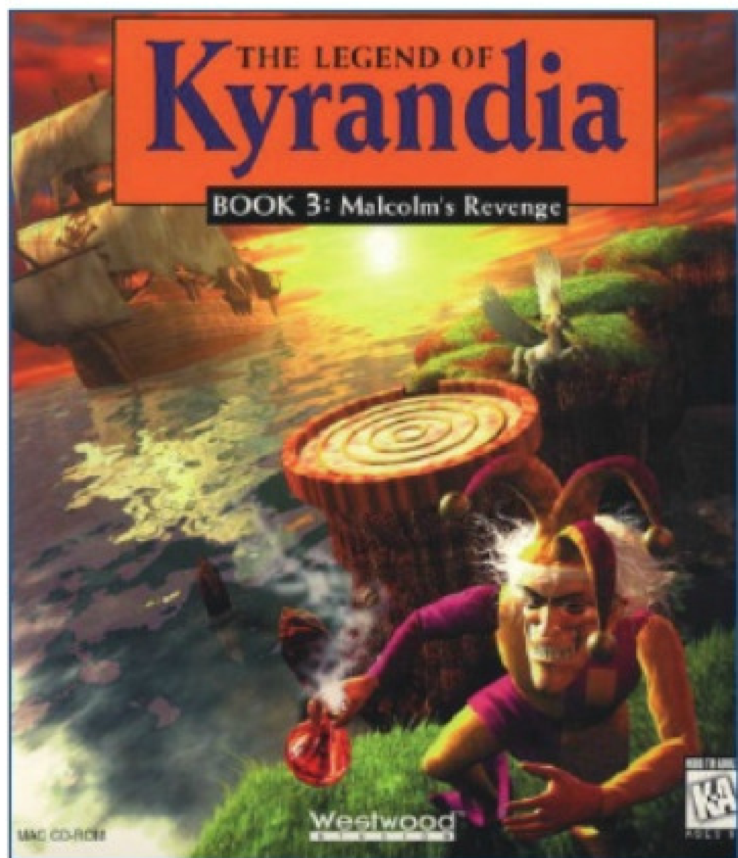


《魔眼杀机》

当时已经是二十世纪的最后十个年头，几乎游戏产业就是在那个时候开始加速跑的。SSI的金盒子系列正卖得热火朝天，而他们对Westwood在有限的二维平面中把握空间感的技术印象深刻，因此就有了那个龙与地下城规则游戏中最为著名的作品之一《魔眼杀机》。这让Westwood多少看到了发展的前景。决策人员大概摸清了公司的发展方向，因此在1992年同维真互动娱乐公司签定了合同，由合伙公司转为了专门的游戏制作工作室。从那时起往后的三年中，工作室第一次拿出了足以被奉为经典的作品《凯兰迪亚传奇》系列。

很多人认为由于那是个冒险游戏占领导地位的年代，因此《凯兰迪亚传奇》才能获得如此的成功；而也有不少人觉得正是《凯





《凯兰迪亚传奇》系列的成功让Westwood一度成为冒险游戏界的翘楚，《凯兰迪亚传奇——马尔寇的复仇》更是因前无古人地采用反派视角这一创举而让该系列得到了升华

兰迪亚传奇》的存在，才能够让九十年代初称得上是冒险游戏的黄金时期。不管怎么说，公司一度因为该三部作品而被定位为冒险游戏制作公司。无论是在操作界面，还是故事剧情上，游戏都和那时在《猴岛小英雄》和《国王密使》公式化的一套没有什么两样：一如既往的图形和指令结合界面，一成不变的游戏方式，就连正义最终战胜邪恶的剧情都是老一套。然而Westwood却在时代的约束中发挥出了自己的想象力。在继《凯兰迪亚传奇》和《凯兰迪亚传奇——命运之手》的情节后，系列的第三部《凯兰迪亚传奇——玛尔寇的复仇》却从游戏的反面角色玛尔寇来看待整个故事的前因后果，来说明人无完人的道理，打破了以往善恶二元论的浪漫主义俗套剧情，从根本上跳脱了陈腐的编造，把游戏所表达的内容上升到了一个更为现实的高度。

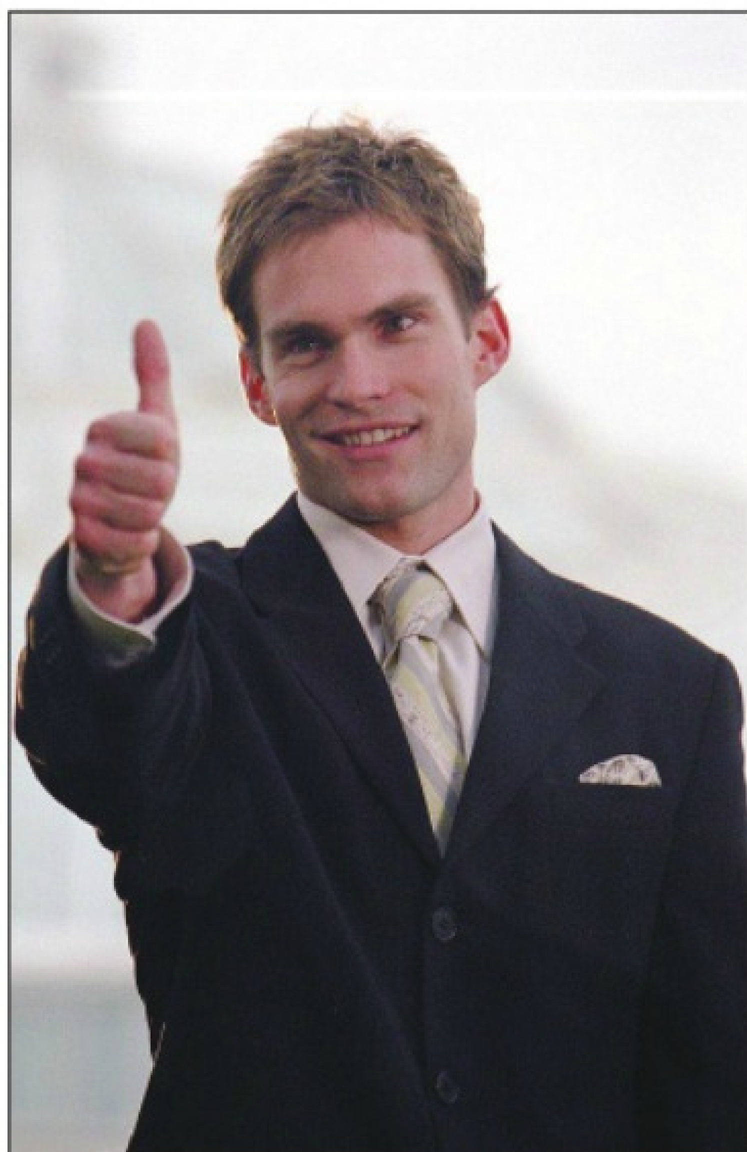
正是因为《凯兰迪亚传奇》的成功，Westwood开始走上任何一家经历相似的公司都会走的道路：寻找几本二十年来的畅销书，把其中以科幻或者魔怪为主题的挑出来，看是不是能改编成一款冒险游戏投放市场。比如说在探讨人类社会问题上颇有些见解的《沙丘》什么的。事实上他们的确想那么做来着，但问题在于，同属维真互动娱乐公司旗下的Cyro抢先推出了它的成品，并由此成为冒险游戏领域的佼佼者。奇怪的是，在1992年，Westwood推出的续作《沙丘Ⅱ》完全以一种过往从没出现过的游戏形式出现在人们面前。也许是设计师认为，模拟战争游戏更能体现弗兰克·罗伯兹关于权利、人性和自然的那一套处世哲学。

游戏出人意料地成功，人们还从来不知道在自己排兵布阵的同时，对方也可以动手。这多少叫他们有些慌，总是玩得手忙脚乱，当然也觉得更刺激。这一下子改变了整个市场的策略，公司几乎是抱着“为什么不呢”的心情尝试着把业已获得认可的游戏框架变得更加大众化一些，让那些没听说过阿拉吉斯星球的玩家也乐意为他们的游戏掏腰包。于是你在屏幕上看到了绿色的界面，黄色的老鹰，红色的蝎子，那个光头，当然耳边还有广大玩家的尖叫。《命令与征服》的成功已经被人赞颂了多少遍，以至于我们都会产生那是理所当然的错觉。Westwood的这段美好时光是如此地辉煌，致使它在日后开发的诸如《红色警报》等一系列并不十分出色的资料片都拥有数量难以忽略的拥趸。

可惜的是，就在公司员工弃现成的休息室不用，而驱车前往十公里外的赌场大撒筹码的黄金时分里，制作人员的创意也渐渐开始枯竭了下去。一方面不断扩张规模的公司正在绞尽脑汁地考虑如何才能用现成的资源:名声、美誉、崇拜，来为财会利润翻上一番；而另一方面，工作室并没有意识到他们正在以一个完美的姿态结束冒险游戏舞台上的所有表演。《银翼杀手》在1997顺利地推出，并在对游戏产业有所思考的群体中博得了真诚的掌声。这可能是有史以来将一部意识流电影改编得最为成功的电脑游戏，它在人们完全无法理解菲利浦·迪克的小说或瑞德里·斯各特的电影时，清晰地对上述两种载体难以为之表达的人群阐明了存在和科技恐惧的内在涵义。然而很可惜，这个时候，谁都没时间打开香槟以示庆贺。Westwood不得不同《大地传说之命运守护神》给它带来的恶评纠缠不休。这部拖了四年的游戏无论是在画面表现还是剧情上都没有什么可取之处，人们对上一代作品《大地传说》的美好期待被它破灭殆尽；加上公司开始贪得无厌地为它所有出版过的即时战略游戏，甚至还有那些即时战略游戏的资料片出资料片。贪婪的嘴脸和毫无创新精神的糊弄，让玩家对Westwood深深的爱戴终于转变成了彻头彻尾的憎恶。

1998年8月，Westwood从维真互动手中被EA收购，导致许多经验丰富的老成员的离开。相信其直接原因是由于EA在与Westwood的蜜月期过后削减了Westwood的开发预算——没有了足够的钱来拍那些真人过场电影，对Westwood中的一些人来说是无法忍受的。再加上EA在游戏开发过程中的催促，Westwood在制作过程中经常要忍受巨大的压力，并不擅长的赶工成为他们的家常便饭，将没有做完的作品提前发布更是败尽了昨日的辉煌——《命令与征服——泰伯利亚之日》就是这样一个典型。讽刺的是EA收购Westwood的一个原因正是因为他们看中了当时正在制作当中的《泰伯利亚之日》。从那之后，Westwood在《命令与征服》的资料片及续作的开发受到EA的严格控制，不少计划没有逃离遭到取消的命运。更大的麻烦来源于EA并购了Westwood那位自1992年起的母公司维真互动在北美的部分，并将其在加州的公司更名为Westwood太平洋。从前为Westwood代理发行游戏的部门现在却变成了Westwood的下属。Westwood太平洋的马克·斯卡格斯——这位不好惹的前Virgin游戏制作人开始摩拳擦掌，Westwood所处的环境第一次变得这样复杂起来。

Westwood总部此生第一次在《命令与征服》这块老牌子上遭遇如此不顺，可是Westwood太平洋却另辟蹊径地将“Nox”这款神奇的ARPG作品带给了玩家。遗憾的是这款有华丽的画面、独特的视角、创新的玩法、甚至有《美国派》里的Stifler给主角配音的作品结结实实地撞到了《暗黑破坏神Ⅱ》身上……现在来看这件事，真的可以用一个“衰”字来形容当年的Westwood，实在是攘外与安内皆败。不得不承认Westwood总部之后开发的作品《帝王——沙丘战争》是一部浪漫之作：再次与《沙丘》这部经典的科幻史诗处于同一世界观的平行宇宙、再次想方设法带给玩家尽可能多的真人过场电影，同时又第一次使用了全3D的游戏引擎。遗憾的是这样一部作品似乎只能让沙丘迷沉浸其中。而Westwood太平洋主刀



嗯，是的，Seann William Scott，《美国派》中的“硬条”Stifler，Nox的主角Jack Mower的声音就来自这个家伙……

开发的《命令与征服——红色警戒2》以及资料片《尤里复仇》则获得了更多的好评。阿拉吉斯星弗里曼人武士般的战斗方式早已不受大众欢迎，邪恶的俄国佬疯狂征服世界却大行其道——换句话说，游戏市场需要的早已不是浪漫，而是玩家用金属怪物爆掉敌人坦克时的快感。

2002年，Westwood的《命令与征服——叛逆者》问世，一部混合了主视角射击和即时战略的游戏，同时也是一部既没有讨好玩家、又没有满足EA在商业上对它要求的游戏。在马克·斯卡格斯的撺掇下，Westwood太平洋独立并更名为EA太平洋。一些经验丰富的游戏制作人被EA从Westwood总部调到EA太平洋，此时关心《命令与征服》这个名字胜于Westwood这个名字的EA已然宣判了Westwood的死刑。2003年3月，EA解散了Westwood，所有不想滚蛋的员工被安排到EA太平洋工作，一个全新的名字——EA洛杉矶就这样诞生了。于是《命令与征服——叛逆者2》，《命令与征服：连续》（一部MMORPG）这两部作品再也没能与玩家见面。Westwood这个本属于洛杉矶名字也终于回到了洛杉矶。

Westwood中那些没有加入EA的制作人们则继续在拉斯维加斯打拼，他们成立了岩石壁画工作室。2006年，在EA推出《命令与征服——10年》这一绝大部分内容是由属于Virgin的Westwood、属于EA的Westwood以及被EA关闭的Westwood制作的游戏合辑时，岩石壁画则通过业界的另一个帝国——卢卡斯艺术发行了他们的作品：《星球大战——战火中的帝国》，一部优秀的RTS。2007年，他们的第二个作品《宇宙战争——地球突袭战》由世嘉发行并将以系列游戏出现。在EA将《命令与征服》这块金字招牌以最大限度使用时，在泰伯伦矿和邪恶俄国人将地球闹得天翻地覆时，岩石壁画似乎早已飞出了充满是非的地球，去宇宙中探索RTS之路了。差点忘了说，巴瑞特·斯派里这位Westwood之父带着Westwood的几位老兵于2008年成立了Jet Set Games，在新兴的iPhone/iPod Touch平台上继续他们的事业。而另一位元老刘易斯·卡塞尔则于2009年离开EA，成为InstantAction这一网页3D游戏公司的CEO。



岩石壁画工作室成员合照，上图拍摄于2004年，下图拍摄于2009年，可以看出几年间工作室的规模成长相当迅速



Jet Set Games在拉斯维加斯，右为“Westwood之父”巴瑞特·派斯里

暴雪：“那可是《星际争霸》！”

什么地方还有狮子在漫步，只要
它们是壮丽的，就不知软弱为何物。
——里尔克《杜伊诺哀歌·第四首》



1997年的某个秋日，安妮·斯崔恩从产房中醒来，发现丈夫杰夫正在一台笔记本电脑前忙活。她气愤地喊道：“我们的女儿刚出生，可你却在编那该死的游戏？！”杰夫·斯崔恩则反驳道：“那不是什么该死的游戏，那可是《星际争霸》！”

每个制作公司或多或少都有这样那样的逸事，但暴雪公司的这一则却有些叫人无法接受。即便是那个时代，对社会大众来说游戏编程依然不能算是门正经八百的职业。更何况当你的妻子还处于临产期。杰夫看上去似乎有些不尽人情，更象是一名在株式会社里拼死拼活的小职员，而不是大名鼎鼎的暴雪公司所属的编程和技术支持人员。然而假如你从一个更为残酷和现实的角度来看，这正是暴雪能够获得如今这种无人可以企及的地位的原因之一。和所有其他的游戏制作公司在人事策略上不同的是，暴雪并不倾向于多么专业的设计人员。他们希望所雇佣的职员都对游戏充满热情，并且能在设计过程中表达自己的看法。相对于一个不甚了解游戏的天才美工来说，人事部宁可雇佣一个死忠于游戏的玩家。这就是艾伦·阿德汉姆和迈克·莫海米这两位公司创始人在招聘政策上的坚持。

在此之前，这两个加州大学洛杉矶分校的同窗好友完全没有想到，他们会和弗兰克·皮尔斯和帕特·怀亚特走到今天这一步：拥有多款销量突破百万的游戏，在十年的时间内几乎每年都会推出一款AAA级作品，以及每次发布新闻时都能获得最密切的关注。当时他们所考虑的，只是人们是否会接受硅与神经键这样一个生拗的公司名字。

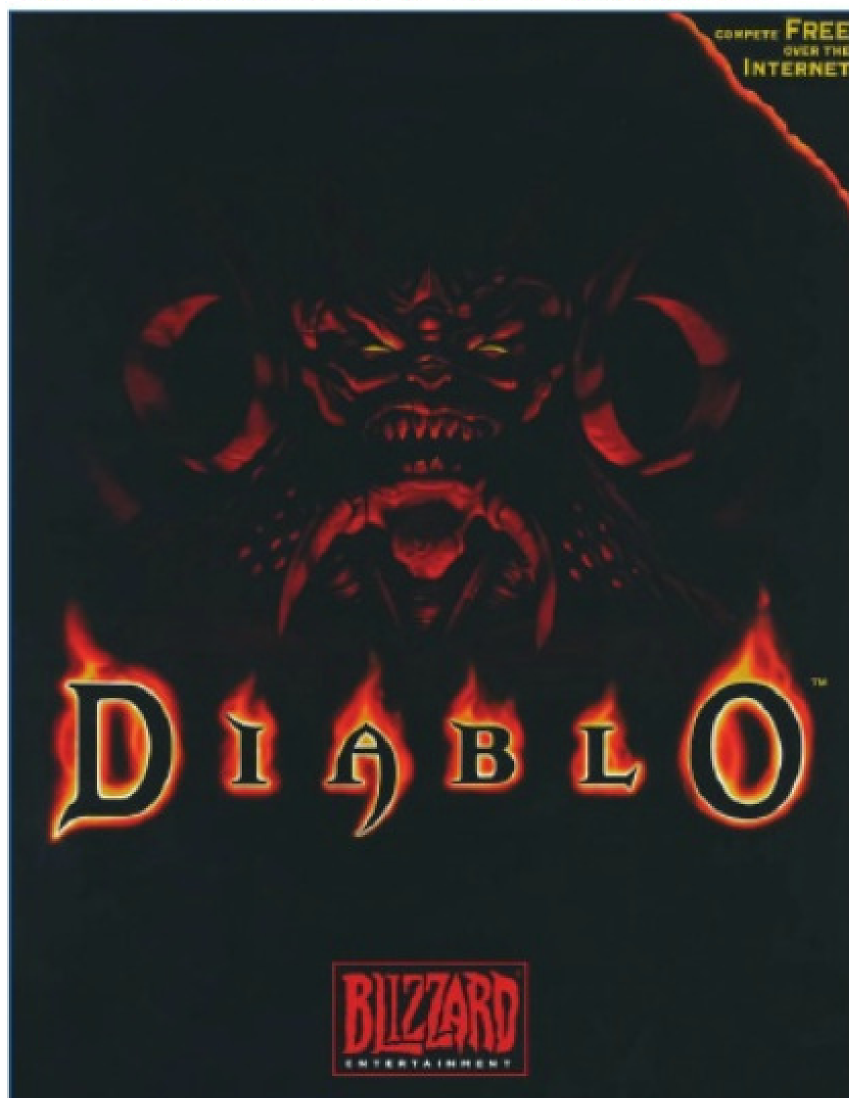


之所以改名叫“暴雪”，并不是因为公司五行缺水，只是因为“硅与神经键”这个拗口且令人费解的名字着实不符合人们接收信息的习惯

可能就是这个缘故，尽管公司在游戏制作上还是小有所成的，但象《失落的维京人》、《正义联盟特遣队》和《摇滚赛车》这样的游戏并没有在人们心目中留下太大的印象。公司因为那个蹩脚的名字，一度差点改成了混乱娱乐和食人魔工作室；与此同时也因为早期的财政原因不得不由创始人们自己掏腰包补足赤字。直到最后，艾伦从字典里挑出了暴雪这样一个富有魄力的字眼，而戴维森及其合伙人所有



在“硅与神经键”时期，《失落的维京人》是一款相当杰出的横版动作解谜游戏，其系统和关卡设计兼具创新与严谨，即使是以今天的挑剔目光来看，也颇有可圈可点之处，该作之所以没有达到预期的销量，只能归结于受了倒霉的公司名称的拖累……



对业界产生深远影响的《暗黑破坏神》并不是在什么高深莫测或是精妙绝伦的指导思想下完成的，它向最终形态进化的契机就像是有什么人在不经意间投骰子连续投出致命一击——正是所谓“神来之笔”。当时的暴雪并不是一家成熟的游戏公司，《暗黑破坏神》也因此徒有豪快的战斗过程，却在一款角色扮演游戏理应重视的剧情方面表现平平，其过于无厘头的结局动画也广遭诟病

公司也因为暴雪的第一款作品《黑色魔界》动了收购这家经营还算过得去的小公司。暴雪就这么走过了它的第一个瓶颈。更重要的是，戴维森公司仅仅是一家教育软件公司，他们对游戏市场并没有多大的了解，因此也就给暴雪在发行上以极大的独立自主性。

由于没有来自投资方的逼迫，小组在制作第一款让他们一举成名的游戏时甚至抱着玩世不恭的态度。在为《魔兽争霸》做初期的配音工作时，比尔·罗普发现开发小组居然连游戏的背景都没有给出，更不用说了解故事所需要的详细情节剧本了。他们仅仅认为，制作一款类似于《沙丘Ⅱ》，然而时空背景却是设定在古老魔幻时代的即时战略游戏，这个念头有可行之处。于是制作者们便开始着手设计人类和兽人是如何打仗的——不是在剧情上，而是在游戏性上。尽管很多地方模仿了《沙丘Ⅱ》，但就连刘易斯·卡塞尔也不得不承认这些小伙子们在模仿上的确有两手。“在那个时候，我怀疑他们已经成为了业界的无冕之王。”他说。

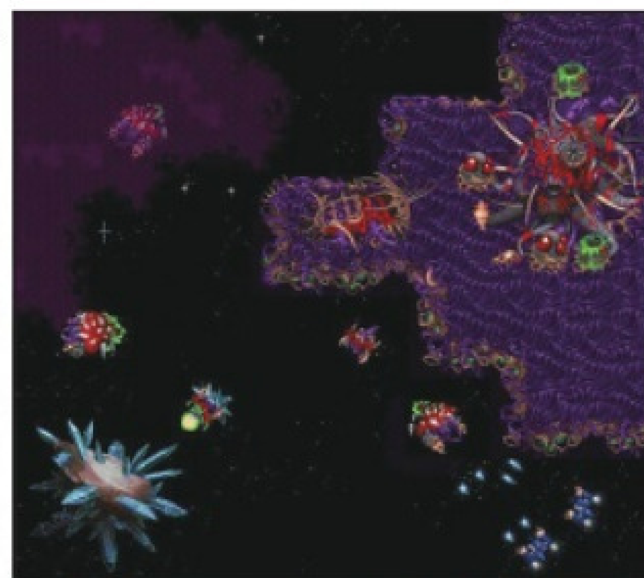
实际上，1994年感恩节前《魔兽争霸》发行之后，公司就开始了下一款作品的构思过程。也就是说，《暗黑破坏神》的出现花了暴雪整整两年的时间，而《魔兽争霸Ⅱ》则只用了短短10个月的时间。因此在我们沉迷于640×480的分辨率中时，谁都不会料到《暗黑破坏神》差一点就成了一款流俗的回合制角色扮演游戏。当时还没有成为暴雪北方分部的秃鹫公司并没有预见到即时制可能带来的革命性转变，好在艾威恩的总部及时看到了这一点，并向承担开发任务的秃鹫公司进行施压。富有戏剧性的一刻出现了，制作人员仅用三个小时，就将游戏从回合制改成了即时制；更离谱的是，当初进行构思的戴夫·勃维克仅仅只是想制作一款有关剑、魔法、金币、怪物的中世纪式游戏——一开始根本就没有人认为即时制角色扮演游戏会是个了不起的念头！好象只是因为谁的灵机一动，《暗黑破坏神》就成了现在这个样子。

而另一方面，《魔兽争霸Ⅱ》开始逐渐渗透已经被《命令与征服》完全征服的市场。虽然调制解调器和局域网对战功能在那时已经并不是什么新鲜事，但对于唯一能够和Westwood争夺即时战略市场的暴雪来说，同用户建筑一种简单方便的网络关系就显得尤为重要。这种为多人游戏模式提供的便利起初在《暗黑破坏神》上得到了改善，它在连网对战上所提供的可玩性远远超过了人们拔掉插头的时候。这让开发人员第一次萌生了以网络为主要发展目标的念头，多少也促进了日后战网的进步。然而1996年最有历史意义的并非战网、《暗黑破坏神》或别的什么，而是《星际争霸》在E3大展上的第一次露面。

那算不上一次成功的亮相。事实上你可以看出当时的设计师对游戏要形成一个什么样的氛围还完全没有概念。六台展示显示器最终只有一台在演示着没有多少人问津的《星际争霸》。人们认为它和《魔兽争霸》系列没有什么本质上的不同，而且美工对紫色的特殊品味受到了大部分人的诟病。局面很糟糕，暴雪要么取消游戏的开发，要么放弃自己的坚持。难以取舍的选择使得公司变得踌躇不定，痛苦难堪。于是，《星际争霸》的发行在近乎难产的情况下被拖到了1998年，重新编写了图形引擎，制作了三维渲染的过场动画，还叫杰夫·斯崔恩挨了妻子一顿臭骂。对公司来说，这一切似乎都是值得的。暴雪在玩家对游戏没有早些上市而抱怨不已后，终于能够坐下来享受成功的甜美，并开始不用按照别人的指点来进行创作。他们先是告诉大家将在《星际争霸》之后推出《魔兽争霸冒险》，接着又毫不犹豫地在完成前三个月取消了这一项目。在那一年，暴雪终于形成了自己的公司形象。他们为了力求作品的完美而不惜一再地延长发售日期，甚至是取消开发；他们并不在乎公众是否对自己的员工进行疯狂地崇拜，甚至即便是创始人艾伦·阿德汉姆的辞职，也没有引起比游戏本身更大的反响。对那些招摇的公司和设计师来说，暴雪更象是一个合作无间的团队，谨慎而仔细。你绝不会在它那里发现个性张扬的创意，或是挑战世俗的幽默感；然而它的作品永远是最受欢迎和最适合绝大多数人的。这就是暴雪之所以在《暗黑破坏神Ⅱ》和《魔兽争霸Ⅲ》这样向来不大容易成功的续作上依然备受大众青睐的缘故，也是暴雪之所以能够得到玩家无条件信任和依赖的理由，更是暴雪之所以成为暴雪的原因。

无论是否喜欢，你都得承认：正是《魔兽世界》让暴雪成为了另外一个暴雪。

在WOW上市之前一年，即将服役满十年领取光荣的十年之盾的比尔·罗普带着暴雪北方的一票高管离职跑路搞出了旗舰工作室，理由之一是“我们不想做网游”。且不论这是理由或者借口是否属实，至少我们知道在WOW上市之前，并不是所有人都看好以即时战略游戏和动作角色扮演游戏成名的暴雪进军网游界的试水作。即使是最神棍的兽人萨满先知也没道理能够在2004年冬天就预见，这款在当时看来“素质平平”的《无




《星际争霸》初代的Alpha版与最终的成品完全是截然不同的两款游戏，暴雪正是凭借这一敢于“割掉重练”的精神成为了业界的模范——可悲的是，有很多人山寨它的各种游戏，却没有人学习它的这种精神


比尔·罗普在关键时刻"站错了队"，他严重低估了暴雪开发网游的实力和"暴雪神话"对玩家的吸引力，旗舰工作室在开启《地狱之门》之后就沉没了，失败的舵手比尔·罗普加入了Cryptic Studios，最终还是投身到了网游制作的事业中

尽的任务》"跟风作品"的能够膨胀到拥有1200万的活跃玩家，横扫整个网游业界并且改写这个行业的历史。在瞠目结舌的数据面前，任何质疑都是苍白的。WOW让暴雪从知名游戏开发商蜕变成为了行业的领袖之一，让暴雪从美国本土游戏开发商发展成为了一个大型的跨国游戏企业，让暴雪涉足的业务从单纯的游戏开发转型为集客户服务、虚拟商品贩卖、数字销售于一体。

但你也得承认，暴雪其实并没有改变。WOW的巨大商业成功并没有让暴雪变得浮躁。时至今日，暴雪仍然没有在美国加州之外的任何地区开设研发分部，而是小心翼翼的维护着原有的团队和文化，谨慎的吸收游戏业界最优秀的人才，补充着新鲜的血液。如同兽人王子历险记事件的重演，暴雪在06年宣布次世代主机游戏《星际争霸——幽灵》的开发无限期冻结，事实上宣布了这款开发了4年的游戏无疾而终。万众瞩目的《星际争霸2》由于没能达到最理想的状态而一再跳票，最终上市日期确定在2010年7月27日，这比最初公布的上市迟了19个月。玩家们可以放心了，这仍然是那个为了完美主义的偏执不惜代价的暴雪。

G.o.D.：逝去的上帝

如果我哭喊，各级天使中间有谁
听得见我？即使其中一位突然把我
拥向心头；我也会由于他的
更强健的存在而丧亡。因为美无非是
我们恰巧能够忍受的恐怖之开端，
我们之所以惊羡它，则因为它宁静得不屑于
摧毁我们。每一个天使都是可怕的。
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第一首》



十年前，游戏界所面临的主要问题曾经是"发行公司正在逐渐用商人的腐臭取代制作公司艺术家的尊严"。这真可笑，不是吗？如今这个问题已经不复存在了——当商人们找到可以有效掩盖铜臭的香精，当玩家们对敛财的欲望不再感到厌恶，当在游戏公司不眠不休的青年们意识到世上比糊口更重要的事是养家之后，游戏界就不再有"商人的腐臭"了，当然，也不再有"艺术家的尊严"，如今在任何一家游戏公司，商人和艺术家都能够把酒言欢，不醉不归——他们终于认同了彼此利益的一致性。这个过渡过程也许花费了大概十年的时间，我不知道是该为此干杯庆祝，还是该埋下一具空荡荡的棺材并把酒洒在坟墓上——纪念那些无法重现的过去。

G.o.D.的故事是一个注定遭人遗忘的悲剧，仅仅因为它在错误的时代坚持着错误的事业——就在电子游戏成熟的当口，拥有大把足以养活游戏开发者，并允许他们在自己的禁锢下进行更多创造的发行寡头自然形成了他们自己的那一套钳制手段：对小型工作室进行投资，甚至是购买急需融资的制作公司，随后对他们指手画脚、呼来唤去，已经是那些为艺术家们所不齿的大公司主要的敛财手段。他们用钞票砸愿意为之牺牲个性的制作小组的脸，接着拿时限和带着铜臭的条件撕开制作者的灵魂，从中寻找可能存在的任何经济利润。当局面让业内人士变得越来越不堪忍受的时候，一个带有革命性和解放色彩的团体现身于纷乱的市场中，散发着独有的个性光芒。不过在此之前，迈克·威尔森必须先在德汪格公司同哈里·米勒成为志同道合的朋友，随后再协助id制作《毁灭战士》的时候拉吉姆·布鲁姆入伙，接着在约翰·罗梅洛的率领下一起在离子风暴工作室里认识一个名叫道格·麦尔斯的艺术家，当然还少不了同样来自德克萨斯的瑞克·斯图尔兹，这才能组建当年赫赫有名的游戏开发商同盟G.o.D.。

很难想象，一个对赠益于开发小组执着得近乎单纯的发行商，如何能够度过竞争市场中尔虞我诈的年月。而另一方面，在一家名叫姜汁酒家的酒吧中诞生的发行公司，注定会在以后的日子里蒙上无与伦比的传奇色彩。G.o.D.十分了解创意和想象力为独立游戏制作者带来的蓬勃生命，同时也清楚地看到商业化机器是如何将这种宝贵的生命力压榨得死气沉沉的。对G.o.D.来说，选择优秀的作品，在保证构思新鲜感的同时让急于将想法变为现实的梦想家们实现自己的价值，有时比从中获利更为重要——何况两者并不冲突。因此，G.o.D.选择了大方而友善的态度，任何加入同盟的小组都将获得公司全力的支持，无论是在版权、利润，还是人身自由上。那些苦于没有足够的资金绘画梦想的天才可以从这里获得物质上的帮助，而对他们来说，G.o.D.将是一个自由泼洒个性的天堂，而并非约束手脚的监牢。



Gathering of Developers——游戏开发者群英会，除了游戏青年的理想主义，我想不出还有什么能够让这个奇迹降临世间

对这一点，五位创始人都十分乐观。相对而说，G.o.D.和开发小组之间的关系更象是互相选择，而不是赤裸的金钱交易。在1998年创始初期到2000年这段黄金时间里，G.o.D.所选择发行的游戏无不带有浓郁的个性色彩。那些畏首畏尾的投资董事很可能不会批准对《KISS——变态马戏团》、《黑手党》和《重金属——F.A.K.K.2》的发行议案，因为它们虽然有着强烈的游戏性，然而其黑暗和怪异的色调却难以保证能够迎合大众口味；处于业内垄断地位的巨头显然也不会选择《英雄萨姆》、《北欧神符》、《夜曲》、《烽火帝国》、《黑暗之石》和《奇迹时代》系列，因为他们拿不准这些类型游戏是否会摆脱同类著名产品的阴影，形成自己的市场；而《热


《女巫布莱尔》《要塞》《英雄本色》……那个年代众多因为带有鲜明个性色彩而导致“不够主流”的游戏作品之所以能够保持原有的个性姿态上市，就是因为有G.o.D在背后的支持

带岛国》、《要塞》、《奥妮》、《神话》系列和《女巫布莱尔》更是难以引起金钱至上主义的商家注意，但对G.o.D.来说，是不是能够将制作人的意志和思想通过这种方式表现出来，比游戏是不是能够卖钱更为重要。和那些声名在外的大型游戏发行商相比，玩家往往是在碰巧的时候，才意外发现自己所钟爱的游戏不少都烙着G.o.D.那张狂不羁的标记。

然而这并不意味着G.o.D.仅仅是个流俗于平庸、名不见经传的小商号。2000年各种媒体对它由衷的褒奖让人们看到了公司真正的魅力所在。在这些赞美中，诸如“艺术”、“创造性”、“想象力”和“个性”这样的词汇随处可见。就在人们都认为，它有可能是唯一一个保持创造者的理性，并能够为富有纯真理想的人们搭起实现美梦桥梁的铺路人的时候，公司内部却开始逐渐显示出衰竭的迹象。当年的E3大展，停车场上不合时宜地出现了啤酒、烤肉、跳钢管舞的花花公子女郎和KISS摇滚乐队。很多人对此表示不理解，也有些人认为这是对E3逐渐沦为开发巨头进行赤裸的金钱交易遮羞布的最好嘲讽。而正是同一年，向来锐利的先驱，帮助独立游戏工作室摆脱被收购，成为大型发行公司附属品命运的G.o.D.，却被Take Two公司收购并易名。G.o.D.的斗志似乎已经到了强弩之末。从官方角度来说，G.o.D.声称这是成为以开发商为主的游戏发行公司，必须经过的一步，它并不会对公司的宗旨和目标产生多大的影响。然而明眼人，公司内部，甚至包括创始人吉姆·布鲁姆都感觉到了变化的来临。本质上，他敏锐地指出，G.o.D.已经开始步入浑噩和迷乱的开端。

悲剧的结局于2001年5月3日拉开帷幕：年仅36岁的道格·麦尔斯因哮喘病去世。在此之前公司的四位创始人早就萌生了退意，好友的逝去坚定了他们离别的决心。就在《英雄本色》即将上市的前不久，四人相继将手中的公司股份抛售一空。挥别了G.o.D.的他们转而进行多媒体杂志《实质》的制作，为在各行业中的独立制作人提供G.o.D.已经不能提供的便利和帮助。随着灵魂人物的退出，原先的G.o.D.现在徒具一副空壳；事实上在Take Two将G.o.D.收购之后，公司的雄心壮志也就烟消云散。当初野心勃勃、锋芒毕露的公司，如今却遭到了自己一直帮助他人极力避免的命运。也许这是无情的商业不允许单纯的正义感存在的明证，也许这是G.o.D.自己的悲哀。从某种角度来看，当年大受欢迎的《英雄本色》是它坚持创造力和个性原则的最佳体现，然而具有讽刺意味的是，游戏推出的时候，G.o.D.也早就不存在了。无论如何，对于那些不得不继续在金钱和创造的追求之间苦苦挣扎的开发商，以及为公司从前那种个性和精神力所触动的玩家来说，他们心目中的上帝已经死了。


图中左侧人物就是英年早逝的幕后英雄道格·麦尔斯

BioWare：北地冒险者

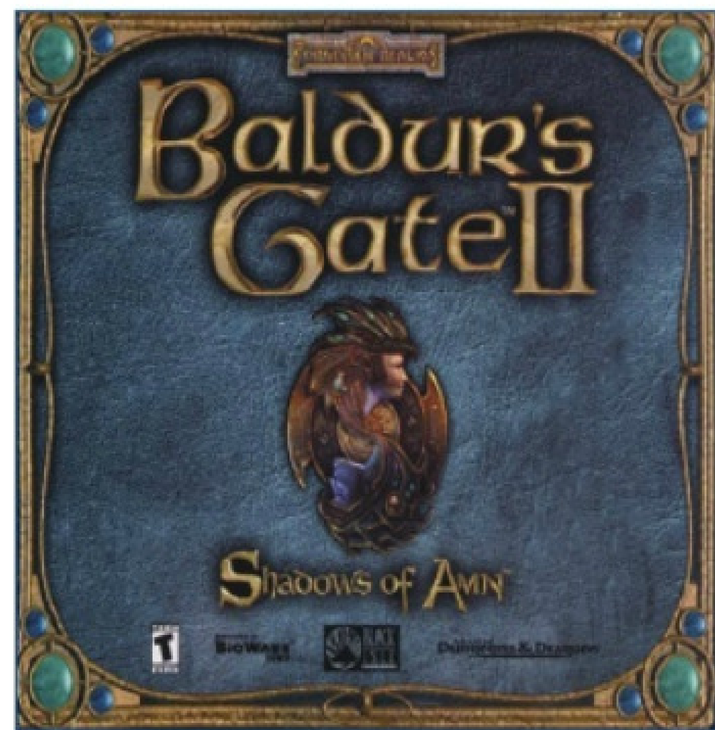
在最后的板壁后面，贴着“不朽者”的广告，
就是那种苦味的啤酒，只要饮者同时咀嚼出
新鲜的乐趣，它就会对他显出甜味来……
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第十首》



埃德蒙顿位于加拿大，是北部重镇，有着寒冷、黑暗的冬天，以及成功的游戏开发商BioWare公司。2000年前后，这家拥有一百名员工的商号设在一栋简单大厦的三层楼上，白色的大门常年紧锁，厅里总是放着公司荣膺的各种奖项。公司创始人、联合执行总裁雷·穆兹卡和格雷格·泽舒克的办公室就在前台旁边，室内挂着游戏和电影的海报、地图，著名的画作和概念图作为装饰。而雷的桌子上则总是放着一本第三版龙与地下城玩家手册。怀因特大道的这幢房子正在施工，那是公司为了增员添加办公室而拆除墙壁。走廊里则是创意艺术总监约翰·加拉格尔画的《博得之门Ⅱ》设计草图。走廊尽头是设计师、美工和程序员的办公间，屋子里面放的是脚本约翰·温斯基的乐高玩具模型。茶水间后面是《无冬之夜》专区，刚刚完成的游戏小组还没有把挂在这里的草图撤下来，而其作者美术总监马里克·福尔摩斯的屋子就在旁边。不过更加叫人注目的是，隔壁休息室里正在运行着《刀魂》的DC游戏主机。吸烟区侵占了四楼的地方，《无冬之夜》的程序员们为了大家的安全着想就常常在这个楼梯上消磨时光。在那里暂时搭营的还有来自Interplay的质保部门，他们在墙壁上挂的是这样一张手写招贴：

“质保部的任务：安全无恙地离开加拿大。回报是9000000点经验值，升级并得到500枚金币，队伍获得一件物品。”

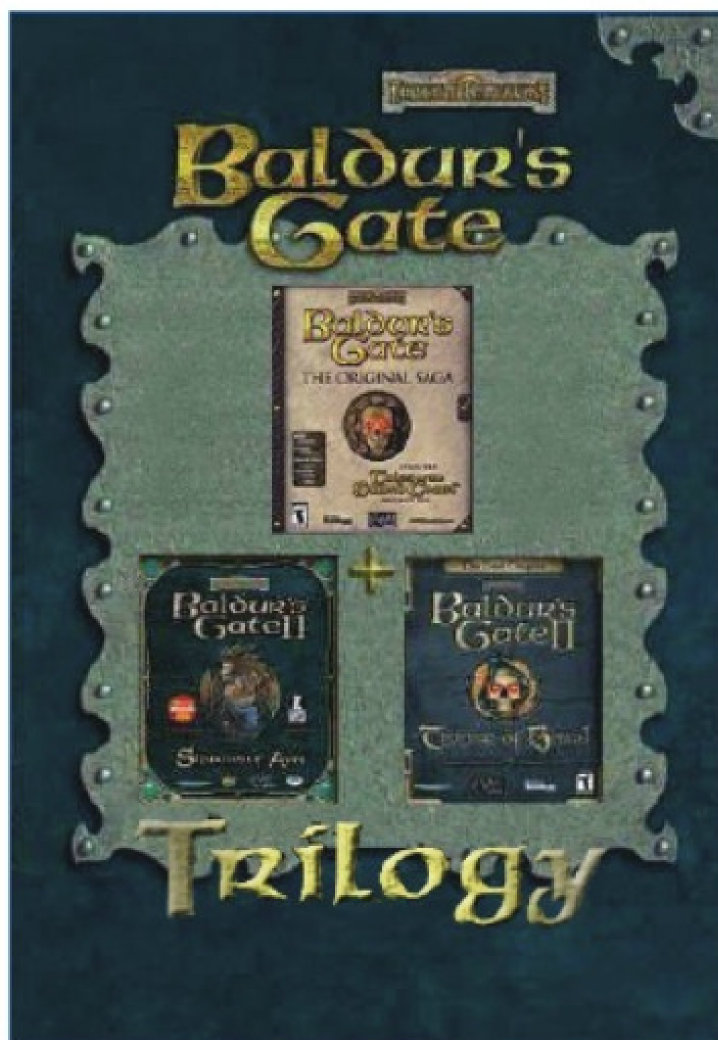
但是，假如你以为是因为寒冷、加拿大式的严谨和对传统角色扮演游戏的热爱，就让BioWare制作出了诸如《冰风谷》和《异域镇魂曲》这样冷色调的游戏，那么你



在《博德之门》为CRPG点亮一盏明灯的年代，Bioware和Black Isle总是亲密无间地战斗在一起，双方最终也没有分道扬镳——它们直接经历了生离死别



这就是当年大获成功的《碎钢》，在几乎每个欧美RPG爱好者都要称颂Bioware之名的今天，谁能想到其处女作竟然是一部硬派的机甲题材模拟驾驶类游戏呢?



《博德之门》三部曲

就错了。很多人都会犯同样的错误。他们认为包括《博得之门》在内的一系列龙与地下城核心规则游戏，都是BioWare和Interplay握手的结果。而事实上，在这里有两家类似的公司参错其中。黑岛作为Interplay的角色扮演游戏开发分部，是在1998年开发《辐射Ⅱ》的时候才告成立的。而早在1995年，雷·穆兹卡和格雷格·泽舒克就动上了为电脑和游戏机开发游戏的念头。他们在1996年的第一个游戏《碎钢》卖出了足有100000份。这个数字对于上世纪末，还处于商业萌芽期的游戏工业来说，算得上一份令人满意的成绩单。不过，公司真正为人们所知还是在《博得之门》第一次出现在市面上的时候。

当时的角色扮演游戏可以说正在经历改形的危机。即时战略游戏垄断了大部分的市场份额，甚至连许多其他类型的主流游戏都不得不在夹缝里求生存。传统而老式的角色扮演不在被人们看好，大家都希望能够用俯瞰视角统筹机器人或者现代步兵。他们对中世纪的骑士和那些长发白须的魔法师，显然已经没有了往日的兴趣。SSI的金盒子一遍又一遍地被人们所提起，所怀念。他们需要能够一只手拿鼠标，另外一只手能够迅速地在左边的拍纸簿上速记着地牢的地图。而现在，他们两只手都必须被一种叫做微操作的技术所征用。于是，他们只好等待，等待一个似乎是不大可能出现的转变。

幸运的是，第二版龙与地下城规则在1998年前就日趋成熟，纸上角色扮演游戏在周末的教堂礼拜后就象桥牌一样，在消磨闲暇时光上起到了不可忽视的作用。经过公司策划部门大胆的决定，他们认为专门为某一小群铁杆玩家定做游戏没有什么不好的。于是，就出现了这样一次不亚于发明游戏规则本身的创举。

对很多人来说，《博得之门》的存在只是对以往日式角色扮演的补充，一种严格公式化了的游戏方式，更象是真实的扮演而并非儿戏的玩乐。忠于纸上角色扮演的玩家们惊讶于复杂的核心规则竟然能够用算法近乎完美地表现出来，而在此之前，纸上角色扮演的精髓是在于地下城主充分的想象力发挥，以及他对事物表象的口头描述；从前并不了解龙与地下城到底是一种什么样体制的人，则从游戏中找到了难以名状的挑战，一种既无法完全理解，同时又充满了意想不到的惊奇的和谐。

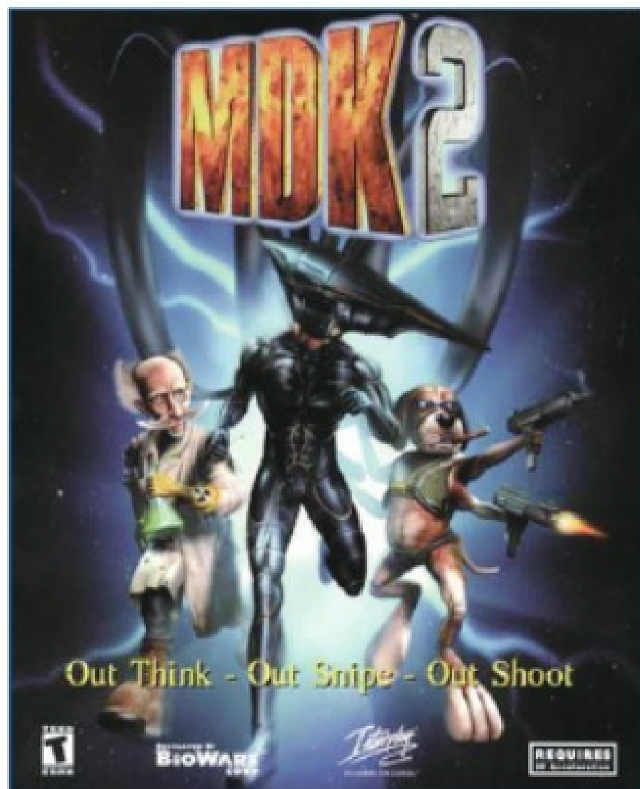
很显然，奇妙的市场并没有因为游戏的用户群限制而遏止了产品的散布。BioWare第一次把第二版龙与地下城规则如何折射在电子媒介上演示得如此清楚，以至于一向保守的威世智欣然将龙与地下城规则授权一直签授到2004年。在其后黑岛公司的《异域镇魂曲》，可以说是基于BioWare现成的引擎基础，将开发经理转向了更加深层次的剧情内容上；而《冰风谷》则完全照顾到了市场上一部分对于豪爽的战斗有着异常偏执的用户群，作为对《博得之门》的补充和对比，它在游戏框架上做出了部分细节上的改进。

然而，无论旁支作品在风格和系统上如何和《博得之门》有这样那样的不同，对许多先入为主的人来说，它们只是作为这一经典游戏的补充而存在。不久之后BioWare开发了《博得之门》的资料片《剑湾传奇》，正式完善了日后龙与地下城规则角色扮演游戏的开发模式和系统构造。《博得之门Ⅱ——安姆阴影》和《博得之门Ⅱ——巴尔王座》在图象和游戏性上补足了当初《博得之门》因为年代局限而无法达到的技术问题。被遗忘的国度从此被许多人铭记在心，成为龙与地下城诸多战役设定中在游戏中存留最为成功的一例。


《博德之门》三部曲及其中规模宏大的又不失细节的游戏世界，这部里程碑式的作品及其取得的成功是其他任何游戏公司都无法复制的

毫无疑问，对于一个成功的开发公司来说，辉煌的顶点往往就意味着难以超越。BioWare并不甘愿永远用几个人们所熟悉的图标来炮制一款款仅仅在故事情节和怪物分布上有所不同的作品。于是，在新的第三版龙与地下城规则出台后，公司立即开始着手筹划新的游戏开发项目。这是一个绝好的机会，一个创新最佳的时机。于是，《无冬之夜》被换上了三维引擎，配合着第三版规则，又一次让游戏市场躁动不安起来。这当然不仅仅是什么画面表现或者细节张力的进步，玩家大多兴奋于接近纸上角色扮演游戏的开放性和自由度。你几乎可以以神的身份和其他玩家进行互动，依靠自己的想象力进行一系列以往只有地下城主才能干而电脑死板的AI和算法却干不了的事情，融化了部分电脑角色扮演游戏和纸上角色扮演游戏这两种奇怪称呼之间的隔阂。

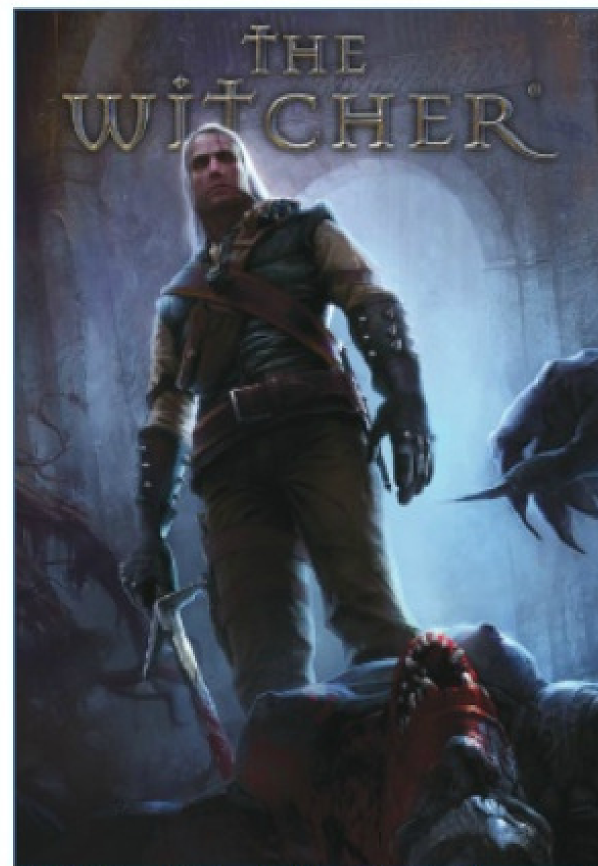
正如游戏中表现的那样。无论是置身寒冬却四季常春的无冬城，还是原本就冰雪皑皑的冰风谷，蛮荒的北地没



另类的第三人称射击游戏MDK2就是Bioware挑战自我的产物，该作杰出的表现证明Bioware制作游戏的思维并未被RPG僵化

有什么其他的特色，就是充斥着了无休止的战斗。而事实上，这正是处于北回归线以北的BioWare公司一直在做的：挑战自我，不断创新，犹如一个战斗不歇的战士。

Bioware比兄弟工作室Black Isle更明白游戏引擎对游戏开发的重要性。在《博德之门2》榨干了Infinite引擎之后，Bioware立即转而寻求能够突破旧有游戏表现力的新引擎。虽然引擎的研发多少对《无冬之夜》的剧本创作产生了一些直接的影响，表现出来的对话树和核心规则的简化，动作成分增加，剧情张力缩水以及流程的缩短引起了部分老玩家的不满，却也降低了新玩家进入游戏的门槛。最重要的是，《无冬之夜》使用的Aurora引擎随后为Bioware带来了接近十年的繁荣期。《星球大战：旧共和国的武士》和《翡翠帝国》使用的奥德赛引擎便是Aurora引擎改良而来，而直到2007年，波兰游戏开发商CD Projekt仍然使用Aurora改良引擎开发了《猎魔人》。



《猎魔人》的成功证明了两点：一是只要有个不错的引擎，波兰人就能做出一款不错的RPG，二是Aurora引擎真好用

与拘泥于特定题材和剧本创作的黑岛不同，Bioware更喜欢在不同领域中尝试扩展既有的游戏要素，加上他们对流行文化有着更为敏锐的嗅觉，这些北地人在近年来一直书写着成功的历史。在《旧共和国的武士》中，Bioware尝试了在RPG游戏中引入电影分镜式的对话，尝试了简化游戏核心规则，用华丽的画面表现力来吸引玩家，结果是大获成功。在《翡翠帝国》中，Bioware第一次尝试了使用完全自制的规则和架空背景，尝试了加强传统RPG游戏的动作性来寻求新的突破口，结果仍然是获得了成功，并且这次Bioware一分钱的版权费都不用掏。在《质量效应》中，他们将电影分镜式对话推向了极致，并将射击游戏与RPG游戏完美的结合到了一起，结果造就了一个新的太空歌剧史诗三部曲。在《龙纪元：起源》中，他们尝试了“解放暴力表现”，将惊人的画面表现力和晦暗的自创背景完美的结合在了一起，将CRPG带到了一个新的高度。

这就是Bioware，他们勇于尝试，富有活力，却很少犯错；他们敏锐，谨慎，却又敢于追求。虽然被EA收购之后的Bioware变得有些功利，但我们可以归咎于EA的运作方针和资本市场的残酷，而给Bioware多留一些宽容。

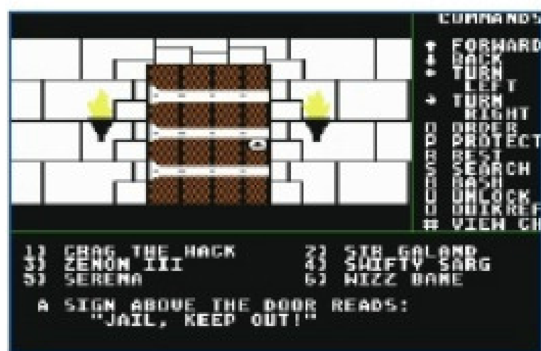
是的，宽容，Bioware也许很需要宽容。

新世界电脑公司：力量与魔法的年代并不长久

说来奇怪，英雄竟接近于夭亡者。持久与他无缘。

——里尔克 《杜伊诺哀歌·第六首》





《魔法门I——密室的秘密》



《魔法门Ⅱ——异域之门》

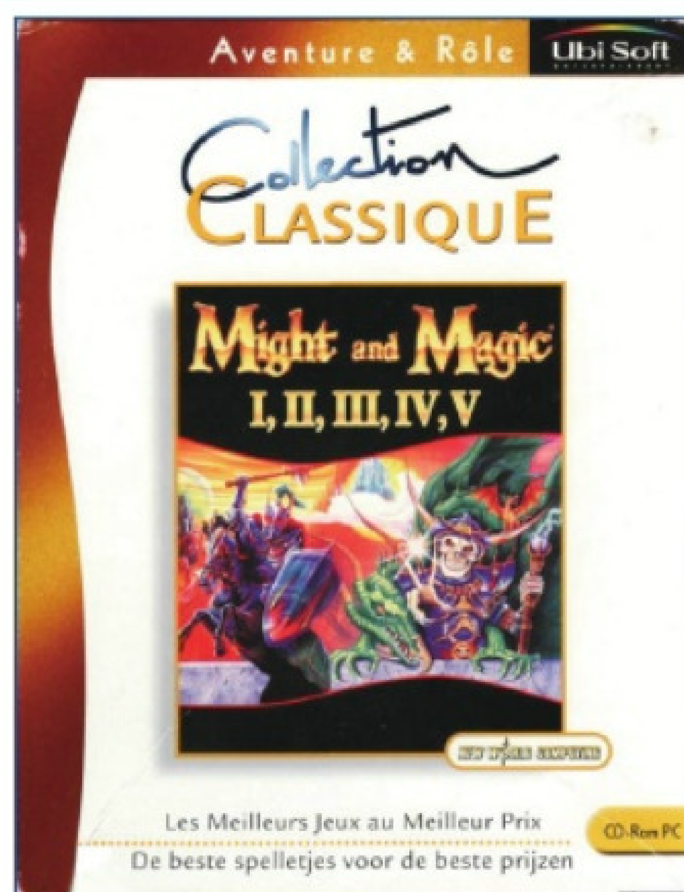


《魔法门Ⅲ——幻岛历险记》，这一代作品华丽的用户界面设计和图像效果着实够酷

1986年，让·冯·卡根汉姆和他的妻子只是闲来无事，他们新开张的公司充其量只能算个业余性质的编程工作室。卡根汉姆所做的仅仅是用汇编语言将自己感兴趣的东西输入到电脑里，而他的妻子则多半做些后勤工作。那时整个工业都在风靡《创世纪Ⅳ》和《巫术Ⅲ》，既然如此，让·冯·卡根汉姆制作出日后能够每次都让他的名字出现在一片小麦田农庄上的游戏，也就是理所当然的了。《魔法门》系列一开始就开了一个好头，而其副标题也显示了制作者长此以往继续下去的决心：《魔法门I——密室的秘密》甫一上市就定出了55美元的高昂价格。而与之成正比的则是它在市面上所受到的欢迎和好评。几乎日后的角色扮演游戏都无一例外地参照了《魔法门》系列的这部开山之作，并以它作为一套完整的游戏系统传承了下来。那是第一次在角色扮演游戏中出现复杂的迷题，这让从前只知道战斗和走迷宫的玩家胃口大开；支线任务的设计同时让单线情节这种俗套的传统土崩瓦解。尽管在目前看来，游戏的画面和8位机上的益智游戏根本就没有什么本质上的区别，但在那个年代来说，《魔法门》在游戏性和开放度上的魅力，攥住了整个市场的心。

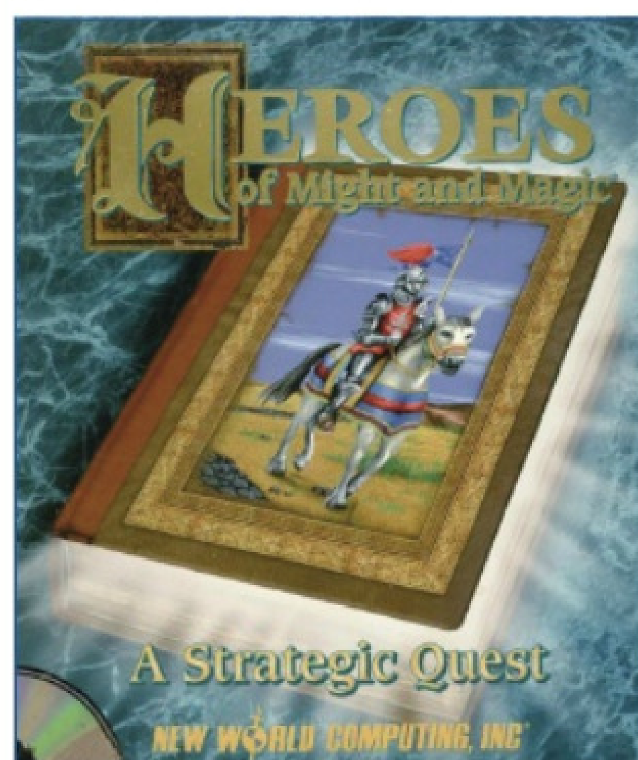
初步的成功让开发者得以继续他的下一步计划。就象一开始定好的那样，《魔法门Ⅱ——异域之门》紧接着市场营销的流水线走了下来。只不过，由于当时微型计算机还属于稀罕物件，电子游戏的媒介也不过是家用游戏机和苹果电脑而已，所以除了可想而知的画面低劣以外，开发周期过长也是难以避免的问题。新的作品在1988年才得以推出，而对卡根汉姆来说，大部分工作依然只能由他一个人来完成。这又一部一个人的游戏在某种程度上并不单纯是对前一部作品不足的补充；除了在画面、剧情和支线任务的丰富上，游戏新增了方便的小地图，更刺激的是，你还得在最后解决一个关键的随机谜题以结束游戏。而在此之前，没有人对随机数在游戏中究竟占据着什么样的地位有着清楚的概念。

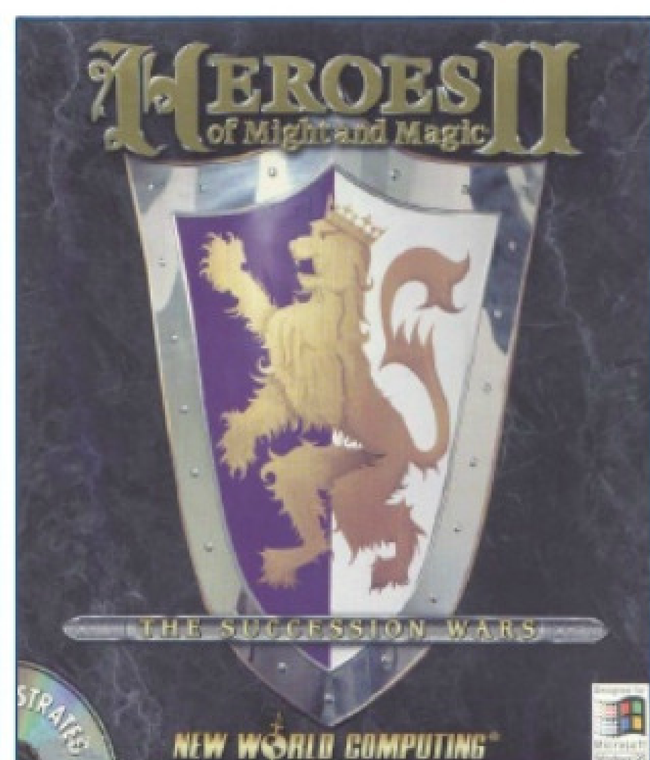
但真正让《魔法门》系列口耳皆传的，应该还是《魔法门Ⅲ——幻岛历险记》。新世界电脑公司在1991年的发展已经让它拥有了足够的技术实力，游戏的平台从苹果机逐渐演变为家用电脑，开发工具的升级同样使得游戏本身更加精彩。《魔法门Ⅲ》为大多数人来带来了

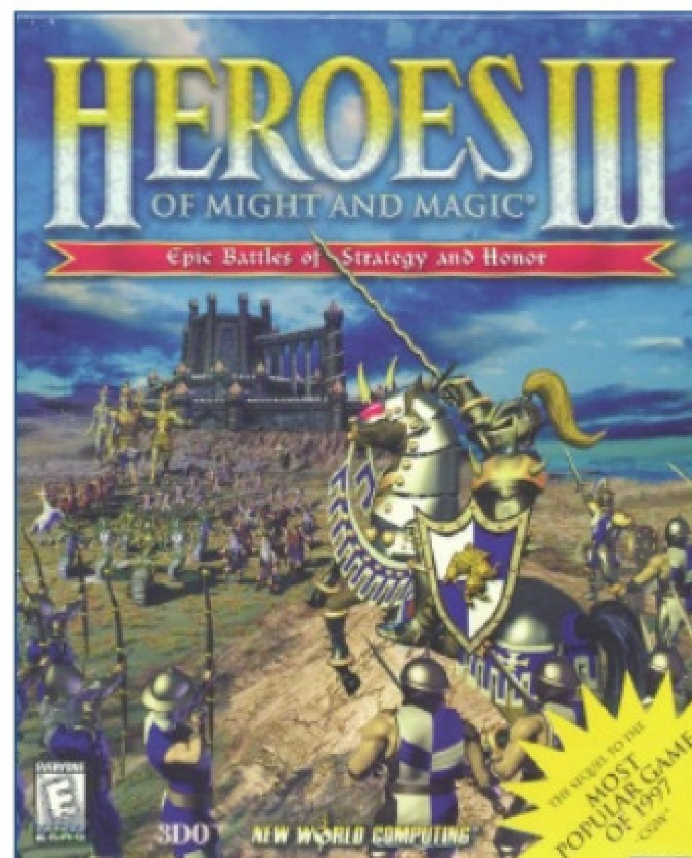


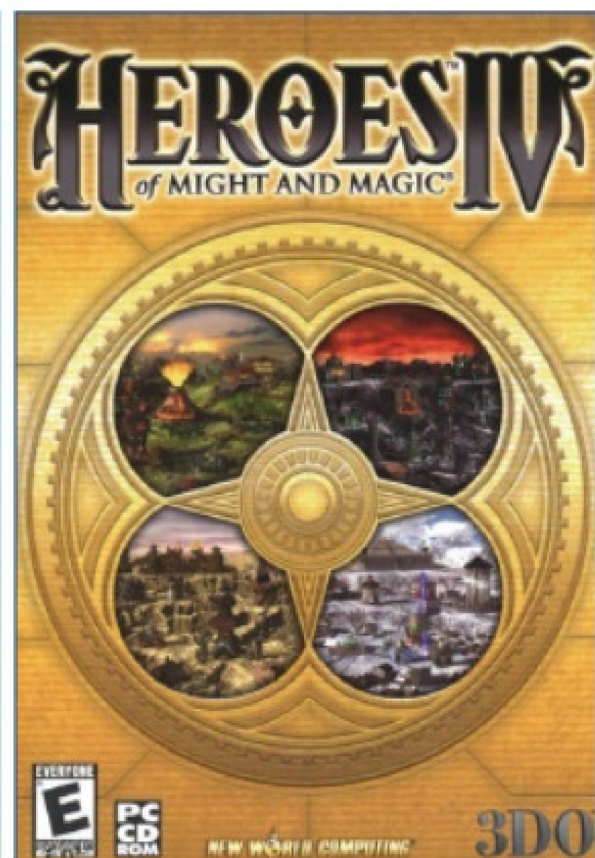


1998年，UBI在法国发行了《魔法门》1-5代合集，全部内容只需要一张CD-Rom就能装下，2002年，3D0将系列6-9代在美国和加拿大地区打包出售，该版本包含了8张CD-Rom









《英雄无敌》系列的出现及其在回合制策略游戏方面取得的成就堪称奇迹——数以万计的玩家被这部作品深深地吸引了，无论他们是否接触过《魔法门》系列。从西欧到北美，从澳大利亚到俄罗斯，《英雄无敌》系列改变了所有玩家对回合制策略游戏的认识，时至今日，在《英雄无敌》的光辉旗帜下，还有一批爱好者在传承着该系列游戏的精神和血统

意想不到的惊喜：全新的图象效果、数分钟的片头语音、支持普通PC喇叭发声、清晰明快的操作界面、用来代替文字指令的图形化图标和头像。它几乎已经具备了日后《魔法门》系列游戏性的一切要素。唯一不同的是，和以后的作品相比，这部早期的远祖还需要很多时间来进行进化。

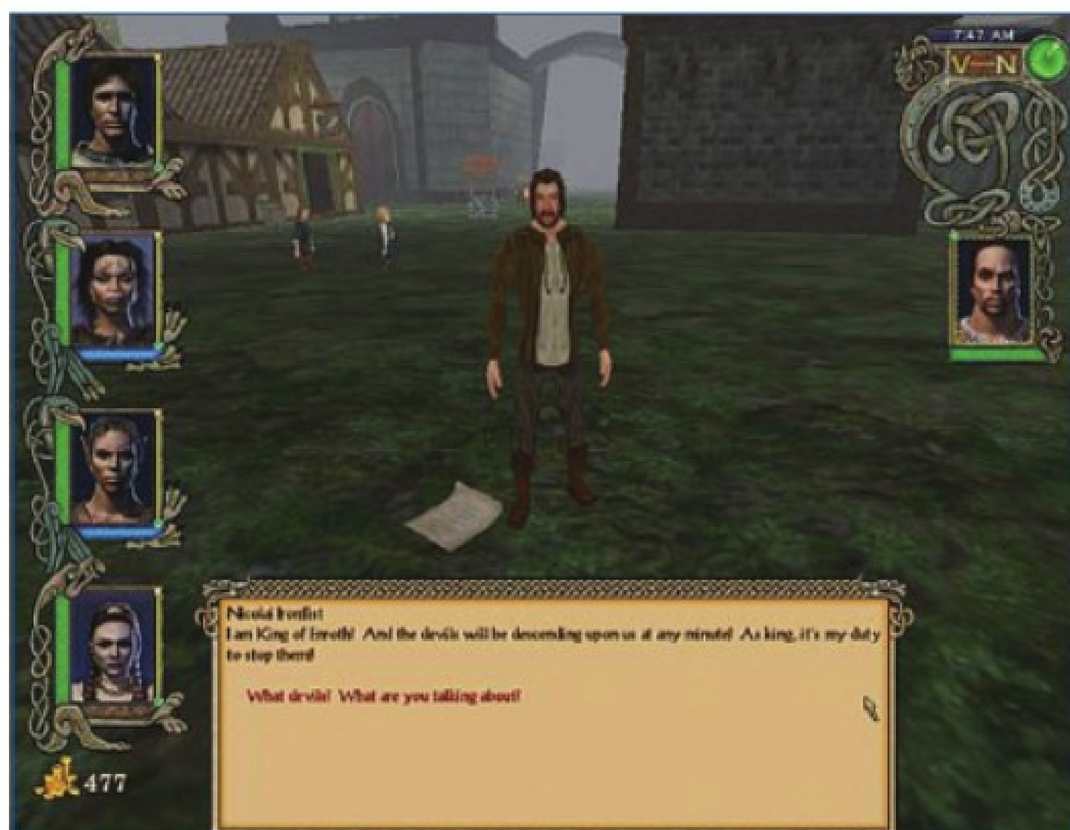
不管怎么说，对许多只记得汉化了的《魔法门Ⅲ》的玩家来说，新世界电脑公司和它的《魔法门》世界这才第一次进入他们的生活。1992年和1993年，公司以飞快的速度相继推出了《魔法门》的另外两部续作：《魔法门——星云之谜》和《魔法门——黑暗星云》。与其说这是两部正式作品，不如说是游戏的外传更为恰当——事实上在以后的中文版本中，它们就是被当作系列的外传来看待的。两部作品脱离了系列的一贯故事，只是保留了大部分精华的操作方式和游戏界面，在一个名为“星云世界”的舞台上重新展开了新的冒险。这是新世界电脑公司第一次尝试以这种推陈出新的方式来制作游戏，而不久以后你将清楚地看到，他们的这种手法如何保证了公司在利润上的屹立不摇。无论如何，在当时被认为是容量庞大、高达几十兆的这两个游戏，依然还是获得了系列作品中高峰之作的好评。另一件令让·冯·卡根汉姆高兴的事是在1996年，新世界电脑公司被游戏业巨头3DO收购。“……这样我就能专心做游戏而不去管其他一些软件发展商的麻烦事。”卡根汉姆在后来的采访中如此答道。

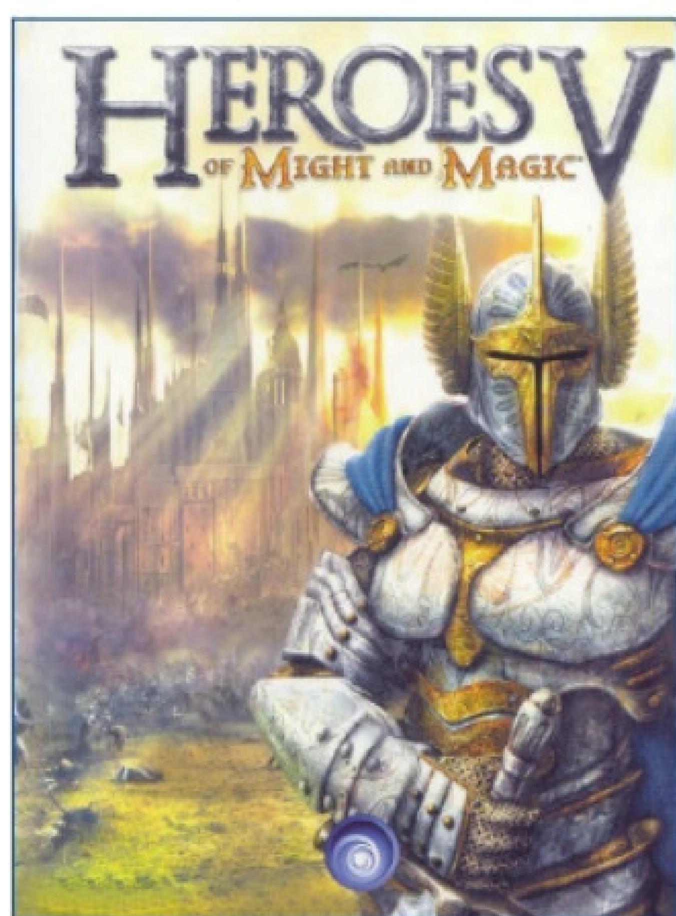
真正的变革来自1998年，《魔法门Ⅵ——天堂之令》重新沿用了第四部和第五部没有采用的系列编号，以近乎完美的面貌展现在人们面前。这是第一次，也是唯一一次让·冯·卡根汉姆的名字和那个华丽的公司LOGO深刻地印在人们的脑海中。《魔法门Ⅵ》在公司被收购后重新思考的这一阶段内，吸收了以往几乎所有系列作品的可取之处，加入了三维的概念，在剧情和过场动画上第一次投入了比游戏性本身还要多的精力。而与此同时，《魔法门之英雄无敌》的念头也奇迹般地为人们所接受。而在那个时候，流行趋势几乎全部都汇集在第一人称动作游戏和即时战略游戏上，传统角色扮演市场的低靡，使人难以想象一个这样的公司还有办法兼顾到回合制策略游戏的开发。然而事实却是，在《魔法门》系列有力的背景烘托基础上，《英雄无敌》反而获得了比正传更为热烈的欢迎。就在《魔法门Ⅵ》中因为那出现了外星人的离奇情节被玩家们誉为年度最佳游戏的时候，《英雄无敌Ⅱ》抱着趁热打铁的心态迫不及待地推向了市场，一度成为市面上最受欢迎的——事实上是唯一为人们所注意的回合制策略游戏。对不少人来说，没有什么能比亲身体验魔法门世界后再作为一个指挥官统领着和自己交战过的强大生物攻城略地，恣意沉浸在想象力的美感中更为美妙的事情了；然而更加绝妙的是，很多人甚至没有领略过《魔法门》的魅力，也同样被《英雄无敌》严谨的策略性和丰富的游戏性所深深吸引。这也就是为什么日后在《魔法门》系列这一支遭到大量诟病的时候，《英雄无敌》却依然为人们津津乐道的缘故。

1999年是推出《魔法门Ⅶ》的时候，同时也是人们对三维技术呼声最高的时候。对《魔法门》系列来说，看着其他游戏纷纷采用了时新的3D技术，而让·冯·卡根汉姆却依然固守着原先的老式引擎不放，这实在叫人难以接受。虽然《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》还不能算是真正意义上的三维游戏，但相对于《魔法门Ⅵ》来说，它在技术和内容上的改进也是显而易见的。首先，游戏从之前杂乱的设计中脱离出来，逐渐向在奇幻领域有着龙头地位的TSR公司靠拢。无论是职业还是种族的设计，新世界电脑公司在无授权的最大可能下模仿着已经成功的先辈。而另一方面，代表着《英雄无敌》系列成熟之作的《英雄无敌Ⅲ》巧妙地将策略游戏和角色扮演游戏的故事剧情穿插在了一起，遥遥呼应着几年前就打下的那些伏笔。而另一方面，这也让公司不至于在推出《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》这款并不怎么讨人喜欢的作品的时候，一下子被斥责推向万劫不复的发行深渊。

对新世界电脑公司来说，他们为作品找的理由或许听上去有些牵强。开发者们希望能够用“将精力更多地花在故事和剧情而不是浅薄的图象表现上”这样的说辞，来熄灭玩家们不满的怒火。问题的根源在于：3DO要求新世界每年推出

一代新产品。在10个月甚至更少的时间内制作出一部优秀的PC游戏大作是一件很难的事。让·冯·卡根汉姆最初打算制作《魔法门》宇宙下的在线游戏，可是由于3DO公司"销售部全盘决定作品开发与否"的制度，用来开发他的《魔法门在线》的资金由于数量过大而没有被批下来，取而代之的是一部强调小组对抗的联机游戏《魔法门传奇》和超生游击队般的《英雄无敌历代记》。另一方面，他们的确也是在寻找迎合大众口味的出路，企图在技术上进行创新。同时发行的《魔法门Ⅸ——命运之书》以及《英雄无敌Ⅳ》就很能说明问题。采用了LithTech 2.0引擎的《魔法门Ⅸ》较技术过时的前一作相比的确是以全新的面貌与玩家见面，但是相比同年出品的《上古卷轴Ⅲ——晨风》，《魔法门Ⅸ》无论在画面音乐还是探索度上都难易和其抗衡。更让人难以接受的是，虽然游戏中的场景更加广阔，但是像过去在日落时分登上山崖眺望远方这种浪漫的事情却无法重现——相比技术的落后，这是更不能让《魔法门》玩家容忍的事。这部没有卡根汉姆参与制作的魔法门作品摒弃了1代到8代的宇宙，游戏内唯一一个曾经在之前的《魔法门》宇宙中出现的人物是恩洛斯的尼古拉·艾恩法斯特王子——这对英雄儿女的后代已经变为一个落魄街头、被人们当成疯子的流浪汉，在人们的嘲笑中高呼着："俺是恩洛斯的国王，恶魔降临了，作为国王俺要阻止他们！"——这似乎是在对3DO即将倒闭的自嘲。引用卡根汉姆自己的话："……我只做了一些英雄无敌四的初始设计，但是后来事情开始不对路时（人多误事），我不得不帮他们把游戏完成到一个可以发售的程度。虽然有很多我不满意的缺陷，我还是觉得制作组做了一个不错的游戏。我没有参与制作《魔法门Ⅸ》，要是由我来决定，那游戏根本就不该拿出来卖。"


落魄的尼古拉·艾恩法斯特王子在《魔法门IX》中预言了NWC的命运



尽管《英雄无敌》系列最终成为了UBI的摇钱树，尽管续作被外包给了俄罗斯人，但是继承了这个名字的5代仍是一部出色的回合制战略游戏——当然，无论这个系列的命运如何，一切都与NWC无关了

2002年5月，在经历了各种令人惋惜的颓败后，3DO公司终于倒下，新世界电脑公司也随之解散。《魔法门》的版权被卖给蒸蒸日上的Ubisoft。于是我们看到了美轮美奂的《魔法门之英雄无敌V》系列及《魔法门——黑暗弥赛亚》，甚至还有NDS平台上的益智游戏《魔法门——英雄交锋》。对于2002年5月发生的事，卡根汉姆说："……对我一手创建的游戏走向终结，我确实会感到遗憾。但一路上我也学到了许多。最重要的一点：如果你对现状不满，就一定要向前走下去，不要去管什么困难。失败只是暂时的，但后悔是永远的。不管怎么样，我对我制作的游戏都很自豪，我很高兴我能开发出给全世界这么多人带来快乐的游戏。"相当乐观，不是吗？如同"新世界"这个名字一样，充满对未来的希望。也许我们不应该说新世界电脑公司已经成为了"魔法门"的代名词——虽然魔法门是它一手创造出来的辉煌和经典，但是记得"新世界"这个名字的人只会越来越少。可是在某些时候，比如当你在充满马赛克的神秘王国中晕头转向地旅行时，当你在安静的夜里和朋友挤在一台电脑前用骑着小马的英雄探索未知世界时，当你执迷于力量、魔法、回合制和第一人称这些名词组合而成的游戏中时，不能不记住让·冯·卡根汉姆这样一个锐意创新的设计师，和他那令人骄傲的新世界电脑公司。

尾声

谁让一个孩子显示他的本色？谁把它
放在星宿之中，让他手拿着
距离的尺度？谁使孩子死
于变硬的灰色面包，——或者让死
留在圆嘴里像一枚甜苹果
噎人的果核？……凶手是
不难识破的。
——里尔克 《杜伊诺哀歌·第四首》



"祝你好运！"我们对最好的年代和最坏的年代中的幸存者和成功者说，

"愿你安息！"我们对阵亡在游戏世界与现实世界边界的疆场上的勇士们说。

在电子游戏短暂的历史中，游戏和玩家一直在彼此改变着，当然，从始至终，双方都没有成为过对方的主宰。一切一直在按照商业社会的规则运转着，如同天上的星宿一般，注定有些会化为流星陨落，有些会挂在天际闪烁，这些都在自然而然地发生着。

20年，在见证游戏公司繁荣枯萎的同时，玩家们也从孩子成长为大人，可惜的是，童年的另一些玩伴——那些游戏公司，很多都夭折在了创造力强盛儿童期和青春期。

由于篇幅所限，也许有些在你心头牵挂着的名字在这期的专题中没有提及，关于对游戏界20年的守望，我们在下期还将继续。P



和日本人一起玩游戏的日子

■北京 瓦格雷

编辑和我谈的时候，其实挺头疼的。“你对日本网游应该挺了解的吧？”如果说的是游戏本身，我想所有的游戏无外乎“收集、对战、交换”三原则。但是网游这东西颇为复杂，要我说，它不是被开发商造就的，而是被玩家造就的。比如说在中国有很多符合社会主义初级阶段，带有浓重中国特色的网络游戏。想想你操纵着你的角色，和一群红领巾小黄帽堵在石碑胡同口儿，不停地“刷”军烈属老奶奶，帮她们提篮子就能在“暑假做好事卡”上多一个成就。显然这样的游戏是不会为国外的玩家所提及甚至接受的。

游戏有游戏的文化，玩家也有玩家的文化。对于我来说，重要的不是游戏，而是和什么人玩。接触不同的人，有助于你深层挖掘游戏的乐趣。打个比方就好象你打单机游戏的时候喜欢看高手视频一个道理。从大学时第一次和同学在网吧熬夜刷波士开始，这种游戏人文论就在我的观念中固化。

大家的图形聊天室

因为语言方面的特长和游戏人文论的理论支持，我曾经不远万里（当然没有万里……）跑到日本网络游戏服务器上。当时的“出国”政策非常宽松，你只要登录日方游戏的官方网站，下载客户端之后安装即可，其实要说语言障碍真的构不成问题。但是现在就不得不让人抱怨了，很多日本服务器甚至网站都封锁了大陆IP，之前在游戏中结识的朋友只能通过Email联系，加之工作繁忙，很难再有并肩战斗的可能了。

《仙境传说》是我在大学时期非常热衷的一款游戏，也是第一次给我导入GvG（公会战）概念的游戏。凭借对游戏的熟悉，我初到日本服务器的时候并没有出现孤立无援且不知游戏发展方向的问题。但是在日本服务器里，给我最大的一个印象就是日本人喜欢聊天。

刚学日语的时候，我曾经想借助网络的力量来提高自己的日文水平，极力寻找日本人开办的聊天室，但是未果。如今聊天室的消亡似乎是很平常的事，但当时，在那个聊天室盛行，那个大家都希望遇到自己的“轻舞飞扬”的时代，日本人的“慎言”着实让我觉得奇怪。但是在游戏里，他们可以从上线到下线的几个小时内坐在首都普隆德拉中心花坛、奥丁圣像前面一动不动，和同公会的朋友谈论今天吃的食物里鸡蛋不是很新鲜，或是约朋友出来周末一起Window Shopping等等。曾经有一张非常受争议的截图，图片上是20～30个骑士坐在PvP区里聊天。图片的名字是：中国服务器里绝对不可能出现的场面。当然我没去日服PvP里转过，我本身不擅长这项游戏方式，不过今天我们不争议，我们只是来谈论这种奇怪的现象。未必日本人的素质就比我们高多少，尤其是游戏素质，你在野外一样可以看到打死怪就瞬间飞走的外挂。但是更多的玩家成群结队地行动，对于他们来说刷怪（モンスター狩り）是一项集体活动，至少坐地板的时候可以继续聊天。我个人的经验就是，如果在这个团队组建时你没有能够找到他们话题的切入点，那游戏的枯燥程度远远大于你自己Solo的程度。

亲兄弟明算账的日本人

这个不光是游戏中体现出来的一面，也是整个社会的风气。工作这几



（右图）没有错！和什么人玩实在太重要了，不然就要“喔唷，好男人”了，没看懂的同学可谷歌百度“好男人阿部高和”

（下图）《仙境传说》给无数玩家留下无数段美好的回忆，对于笔者来说，这算是一扇打开在日服游戏的窗户，比如可以练练日文







“坐在一起聊天”并不能彰显什么游戏素质，大家玩法不同而已，不过确实在日服能感觉到普通玩家并不排斥“交流”

年，接触了不少日本人，和他们一起共事、娱乐。对于经济方面，日本人说中国人“假仗义”，中国人说日本人“抠门儿”。我觉得呢，这些都不是什么缺点。日本人对于账务方面的认真程度确实让中国人有些惊讶，我曾经听说过为了8000日元的欠款而花费10000日元来回路费去收账的情况。这是道听途说，现实生活中我没遇到过这样的事情，即使有财务往来那也是公事，当然是被要求越明晰越好。但是这种可能在中国人看来不知变通的做法其实是有根据的——他们不想让对方承担欠债的心理负担。

这理论听起来可能有些可笑，但是我举例给大家说明一下。比如大家学生时代，经常会遇到学校收学杂费。如果你忘带了，你会不会考虑收钱的同学或老师的心情而为他们着急？几千元的现金因为几个人的疏忽而无法上交，这对持有人来说是多么大的心理压力和负担？我相信很少有人考虑过，因为我也经常忘事，我就从没有为别人想过。然而日本人“不给别人添麻烦”的习惯是世界闻名的。

还是《仙境传说》，这款游戏运营有段时间了，凡是2000年以前的作品都被我和朋友们趣称为“旧世纪产物”。游戏的各项功能甚至还都不太健全，比如物品分配系统，《仙境传说》就是典型的那种“宝物掉落”游戏。这样的游戏有一条真理，那就是宝贝永远属于手快的人。

“中国人从来都不怕穷，但是怕不均”——袁腾飞

因为分赃不均而反骨的事件时有发生，即使今天的游戏，那些拥有特别健全的分赃系统……分配系统的作品，依然还是会出现“此剑一出，再无兄弟”的情况。但是我在日服时观察到，日本人用自己的商业智慧弥补了游戏系统和人性的不足。首先队伍中最受欢迎的是铁匠（商人的二转职业），原因很简单，因为铁匠有小推车，可以装很多东西。另一个原因，也是最重要的原因，就是他们有自己的售货渠道，能够保证让装备转化成钱。团队里的法系职业，为了保持SP（魔法值）的恢复速度，从来不去捡地上掉落的道具，反之铁匠还要为他们担负一部分回复品的负重。掉落的道具和装备全部装进铁匠的推车，通过职业的低买高卖技能，先清理一部分垃圾道具，之后的装备进行团内价拍卖，之后解散。铁匠会将所剩的，还没有归属的装备拿去首都的商业广场拍卖，拍卖的收入会平均分给团队中的其他队员。当找不到人的时候就会寻找队员的男、女朋友，或者公会的会长代为转交。

我曾经问过一个终日在寻找“昨天的队友”的铁匠：“こりゃ　面倒じゃない？”（这……你不觉得麻烦吗？）

铁匠：“ぜんぜん～　商売シスも一部だよ？おもしろいし”（不会啊，买卖也是游戏的一部分，我觉得很有意思。）

MMORPG是大型在线“角色”游戏

诸位读者，你们在游戏中“扮演”的是什么角色？圣骑士？咒术师人？银月游侠？大地行者？或者说还是你自己？当你的ID里有全部职业的满级别角色后还是觉得游戏的乐趣已经离你远去的话，那么不要以为这是游戏本身的问题，你该先审视一下自己。

日本人对于角色和自己之间的关系的看法和我们不太一样。我是我，角色是角色。为什么要这样？为了避免每天白天累死累活拼挣那每月不足20万日元的工资（20万日元的购买力相当于我们国家2000RMB）之后回到家还要累死累活争那些一个服务器才有1、2件的神器。我扮演我的角色，可以暂时忘记我自己的生活，通过游戏提供的一切服务来做我在现实生活中做不到或者不敢做的事情。大部分日本人的游戏目的在此，这是因为，他们通过这种方式来摄取游戏过程带来的快乐。

我和一位在北京的日本留学生一起玩过《天堂2》，他问了一个我无法回答的问题。他问：“为什么中国的玩家都选一样的装备穿？”我也是如此，到现在也如是。虽然这么写很对不起编辑，可是我这次拖稿





（左图）不管“路飞”多么燃多么有人格魅力，海盗这种“纪律严明”的职业，在Farm时肯定有严格的分配原则！

（下图）“钢炼”的世界观是“等价交换”，其实网游中很多时候也需要这个规则，只不过经常被所谓“会长老婆”之类的存在破坏，尽管现实生活里“会长老婆”可能就和这幅图的大叔一样！



你看这么多“耳机娘”，如果都用同样的“耳机”那该多没劲啊……因为这时“耳机”已经成为人物的一部分了





不管是冲破天际的《天元突破》还是不停突破恶搞下限的《银魂》，其中角色与角色之间的羁绊从来都是作者不惜大花笔墨来表现的内容，网游其实就是一部“没有结尾”的超级动画，“扮演一个角色，寻找一份羁绊”的乐趣其实不比刷屏骂街假装老大来得少，你觉得呐？

的原因就是因为我还没拿到T6的头和手，迷失在太阳井的副本之中……尽管一个服务器的人都穿T6，但还是不能阻止一个又一个的G团前仆后继。

话题回到《天堂2》上来。我们知道这款游戏是韩国游戏唯美学的鼻祖，如果有人问我它是否好玩，我会毫不犹豫地回答他：好看！无论C级装备还是S级神器，装备的造型给玩家留下了不可磨灭的印象。即使已经AFK多年的我，也还是能在同人作品中一眼就辨认出装备名字。

我当时回答这位日本朋友，我说中国玩家可能比较注重装备的性能，而不是装备的外观吧。之后他又反问我：那别人如何来辨认你呢？

说到这里我才回想到当初在《仙境传说》中也遭遇过类似的问题。比如我们的兄弟公会中有一位叫“みやこ光”的猎人，她头上永远都戴着圣诞帽，这个帽子入手并不困难，而且没有什么装备性能可言，就是纯粹的装饰用。但是组队的同伴从来没有因为她的装备搭配而嫌弃她或者提出反对意见，相反的，就因为这顶自始至终戴在她头上的圣诞帽，我可以在上百玩家混杂的普隆德拉市中心内一眼把她找出来。

我个人觉得，对于日本人来说，角色就是角色，角色的装备等同于角色记号。我的角色是服务器中独一无二且只属于我自己的，别人无法替代的，我经营、扮演、完善、丰富这个角色的同时，能给我带来最大的游戏乐趣。

无法解释——“兵不血刃”的日本玩家

我是去年才知道日本没有运营《魔兽世界》的，那是因为我看了GAMEWATCH网站上关于《魔兽世界》即将在日本开服的新闻。于是我打电话给我那位留学生朋友（如今他已经毕业，是一名合格的骨科医生，至今没有回日本的打算，为了能在中国顺利服务患者开始学习各地区的方言），邀请他和我一起玩《魔兽世界》。之前我也没接触这款游戏，那是因为我和他一直沉迷于《大航海Online》，忙着将成船的生姜、胡椒、豆蔻拉回欧洲。

刚进入《魔兽世界》的时候，应朋友邀请去了PvP服务器，之前说过，我不擅长PvP，但并不代表讨厌它，要我说，PvP是最能体现玩家操作的系统，只是我很难从其中获得游戏乐趣罢了。

30级之后，PvP服务器的特点就体现出来了。我一直深信我们两个人组队的生存几率总会比单兵作战的对方阵营玩家强一点吧，但……虽然这么说有些对不起他，但事实上我们俩人的平均战力在单兵实力之下。比如眼看着一个盗贼在闷了我之后躲到树后——你用脚后跟也能想出来他肯定隐身了，那么我的日本朋友真的就跑去树后看个究竟，而且这个方法对他来说屡试不爽，乃至于我后来练了盗贼，和他练习PvP时也用这个方法并且成功了……曾经在语音里我很不满地抱怨他说：“野生兔子都比你聪明，你怎么跟台湾人似的？”

显然他没明白我在讽刺他，很高兴地回答我说：“我4岁就在台湾了！”

也可能……日本玩家真的就不擅长PvP这项运动，就好象中国人不擅长足球，意大利人不擅长打仗一样。当然也可能是因为日本人天生不想给别人添麻烦的那种性格。听说他们出生后，妈妈会在告诉他们红灯停绿灯行之前就告诫他们不要给别人添麻烦。日服《大航海Online》里，那些作为广告的商会说明的最后一句往往都是“レベルと職業不問　誰でも気楽に入会するが　赤ネームは遠慮してくださいw”（级别和职业都没关系，我们欢迎任何人加入商会，不过若是红名海盗的话还是算了吧，呵呵）。这款游戏还是日本人自己主创的，而且还是鼓励PvP的一款游戏，但至于为什么日本大众玩家即使在这款游戏中也如此抵制PvP，还真是无法解释。如果将来我的研究有了足够支持我的理论，咱们再继续谈。



虽然没有惊天地泣鬼神的拳脚功夫，但是“写下一个名字就让他死去”这种兵不血刃的方式一样有趣，好吧我是说，从我的游戏经历来看，日本人在游戏里对PvP的兴趣真的不是很大



寨里寨外

■北京 锦猫夜行

“我向来不惮以最坏的恶意来揣测人类，但现实却使我不得不低头，无数的白嫩大腿，粉色遮羞布组成的网页游戏广告遍布在互联网的每一个角落，然则点进去却是一帮很娘们的爷们或者很爷们的娘们穿梭在一个个枯燥的像素点之间，用自己粗俗不堪的语言进行着各种言语间的攻击或者某种交流，并且乐此不疲。”

这是本篇文章作者抬头45度望天，一边流下浊泪一边摆出伟光正Pose时，用假装出来的沉重口吻诉说出来的，虽然后来被我识破这段好像信手拈来的醒世恒言其实他悄悄背过，但不影响这段话在某些程度上的真实程度。

本文作者算是国内游戏行业的“局中人”，为了生计做过不少工作，前一阵在一个老外论坛上讨论得沸沸扬扬的山寨作品《Destare》（正准备在日本运营，被日本玩家批判得体无完肤）正是出自他手。同时他也是个传统玩家，对电子游戏除去爱意外还有着一丝尊重，所以有时又是个“局外人”，无奈的现实和双重身份让他的心灵迅速扭曲，以至于有时就快分不清局里局外……或者说“寨里寨外”了。于是有了下面这篇文章。

《Destare》是如何制作的

昨晚与熟识的日本妹子闲聊时（*小明：我认为日本妹子什么的，是他脑补的，一定是*），谈到一款叫做《Destare》的Webgame，因为人物形象的原因，被很多日本玩家戏称为“历代知名游戏人物大合集”，虽然这类事件在国内已经屡见不鲜，不过在看到那些熟悉的图片之后，我还是忍不住轻轻点开这个颇有点国产风格的官方主页，然后在聊天框里用力敲下了两行黑体大字“認めたくないものだな。山寨とは,そのような事だろな（不愿承认啊，所谓山寨就指这样的事吧）。”

首先，我必须对这款游戏所有的玩家致以诚挚的歉意，因为作为这款游戏的开发人员之一，我不得不承认这款游戏从代码到美工再到所谓的策划，基本上全部都是山寨出来的。策划与代码也许看不出来，但美工方面山寨的话就非常明显了，不然2ch也不会出现关于这个“历代知名游戏人物大合集”的帖子。记得当初美工拿来最初的UI版本时，对话是这样的：

“咦？这个女的不是PSP游戏‘魔窟皇帝’封面的人物吗？”

“是吗？这个是我百度出来改的，不能用？”

“去换个比较偏的图PS一下吧。”

“哦。”

这就是当前国产游戏的现状与特点——山寨，与许多省市把游戏作为未来产业而鼓励发展的初衷相违，如今国内游戏界并不是什么高新技术产业，其本质不过是一种劳动密集型产业，只是其中的部分从业人员类似于工厂的技工，需要一定的专业知识与技能。实际上，国产山寨游戏虽然千篇一律，收益却也颇为不菲，虽然这类游戏在日美这种游戏大国并不太受欢迎，但在越南、柬埔寨与老挝等东









（上图）这是《Destare》的前身“帝国xx”，其实《Destare》也正是制作“帝国xx”的公司做的，而且……“帝国xx”也是山寨的老外一款Webgame，好吧我们顺理一下，先是山寨出“帝国xx”，然后再改编成《Destare》在日本运营，然后被骂了……

（左图）《Destare》被揭示出其山寨本质后，老外开始留言跟帖……具体内容就不翻译了，省得影响互助友爱一片祥和的国际感情

Comment by Anonymous
00:46 30/04/2010 Good (+0.8)

China knockoffs may always be a cheaper, low quality imitations

BUT sometimes they do have more value than the original because for a low price, they give people the products they need..

..not the products they deserve.

BATMAN!

Comment by Anonymous
03:47 30/04/2010 Neutral (0)

CHINA QUALITY, OOO YA!

Comment by Shanyy
07:07 30/04/2010 Neutral (-0.2)

Mada, Chuugoku...

Comment by Anonymous
07:45 30/04/2010 Neutral (0)

Reason's why China sadly cannot allow copyrights to enter..

Comment by ShiraYuki619
03:26 30/04/2010 Neutral (0)

Japan product,But,made in China

Comment by BlaqCat
04:00 30/04/2010 Neutral (0)

"Made in China" = "rip-off of another product"?

Comment by sanimej2
05:52 30/04/2010 Neutral (0)

China... What else is new?

Comment by Artefalse
06:53 30/04/2010 Neutral (0)

Are they fucking stupid? they didn't even alter the graphics of the screenshot to look custom... seriously it would take an hour or less but now anyone who has ever played Oblivion (<3) can tell that it's a screen from the game. I also like how they chose a shot from inside the Imperial City which is the fuckin' hub of that game not to mention the shot they took is the first thing you see when you walk into that district... *sigh*
[End Rant]

南亚地区却依旧能够长盛不衰，这类山寨游戏的收益也愈见水涨船高，但随着东南亚地区游戏业的兴起，这种山寨产品的销路已经是每况愈下，不从根本上提高游戏质量的话将很难走得远，走得稳。

说起山寨，大家都颇为不屑，其实对业界可以算是有利有弊，有益之处是确实提升了我国游戏从业者的技术水平，而弊端则是相对的，制作者与玩家的游戏素养降低到极点，我们不能不承认山寨游戏确实是现在最省时省力的一种赚钱手段，然而，要把一项产业持久地做下去，光凭山寨肯定行不通，尤其是这种行为已经到了快接近极限的时候。国产游戏现在需要的不是技术，也不是创意，而是一种正确的态度，一种能够持久赢利的动力。

女人当男人用，男人当性口用

山寨带来的另一个弊端就是底层从业人员薪水的不断缩减。业界流传着这样一句话，“一个人当两个人用，女人当男人用，男人当牲口用。”做游戏是一个自虐、自残加慢性自杀的行业，每年都会有人死于非命（过劳死）或得了严重的职业病从此强制退休。据调查，去年我国游戏产业技术人员年平均收入仅为3～5万元，对比起其他行业动辄上万的月平均工资，游戏业可以说是实实在在的炼狱。

但遗憾的是，国内游戏厂商大多是纯粹的无良商人。说得再不客气点，就是国产游戏绝大多数都是毫无创意且粗制滥造的山寨垃圾。就拿文章开始提过的《Destare》来讲，这款游戏不过是使用几年前的颇受欢迎的Webgame“帝国XX”更换了一下美术资源而做成的，就是这些美术资源，也只是使用网上随处可见的图片资源修改而成，堪称山寨游戏的典范。虽然大家都说“厂商需要做的不是拿来主义，而是应该取其精华，吸取其他游戏中优秀的概念融合到自己的游戏当中”，但事实是这些话也只能“说说”。而例如“视频游戏《战场女武神》模仿《战锤》系列但加入自己设计的特色兵种系统，使得游戏性得到了进一步飞跃”这种事，在国内是很难见到的。



如果在法律允许范围内，出现色情内容无可非议，但是你根本就没有，这不是欺骗阿宅的感情吗，太可恨了!

而且当我看到《Destare》宣传页










日本玩家指出其中一些山寨画面，左边为《Destare》，右边为“老滚”4





"帅哥，把浴巾递给我好吗？""好啊！你先出来！"其实吧，这句话挺喜感的……

上所描绘的"人妻强夺系统""色诱系统"，作为开发者之一的我脑门上不禁打下一堆黑线，这明明就是开发初期就砍掉的后宫系统还有俘虏拷问系统嘛，这个擦边球打的，看起来倒像个网页18禁游戏了……

"色情营销"通吃宇宙

说到色情营销，去年在美国闹得沸沸扬扬的《Civony》更是代表之一。2009年4月前后，在几乎所有游戏相关的网站甚至私人博客的图片广告位上，你都可以看到一个名为《Civony》的游戏广告，广告上一名身着性感内衣的金发女郎诱惑地看着你，旁边除了游戏的名称"Civony"外什么都没有；而在另一则广告上，同样一位衣着暴露的性感女郎闭着双眼，背景图片是游戏风格的地图与城堡，图片上附有以下文字：赢得你自己的土地，打造属于你的强大帝国，美丽的王后在后宫等着你。

相信聪明的你已经猜到，进入游戏之后你就会"泪牛满面"地发现，这名美丽的女郎或者王后与这款游戏根本就没有丝毫关联，你在游戏中只会看到一些该死的建筑物并从头到尾与它们打遍交道。确切地讲，《Civony》就是一款美国版的《热血三国》，本质上是一款很健康的、不含任何色情要素的模拟城市建设类游戏。

有意思的是，与很多人想象的不同，尽管也有老外对此颇为不屑，毒舌嘲讽，但还是有很多人因此前来游戏，并且成为忠实用户，果然是"老外真好骗"系列。

国内代表首推《明朝时代》，从最开始的色情诱导到最近使用DNF素材制作广告，可以说各种类型的广告方式都已经用了个遍，就广告页面而言，它和实际游戏完全是两个世界，你根本无法把来回追着不知火舞的八神或者偷看赵灵儿洗澡的李逍遥与建房造兵的明朝时代联系到一起，况且这些东西本身版权的问题就很大，再加上这些弹出广告往往是强制性的，你想阅读一页网页的话，那么你必须接受两个以上的弹出页面，在各种免费的读书或视频网站尤为明显，这种行为其实是相当令人反感的。当然，同时带来的宣传范围与效果倒是相当大，这也是人家这么做的主要原因。

非我不愿，实是不能

这种现象在当今中国游戏，特别是最近几年兴起的网页游戏中相当的普遍。由于网页游戏投资门槛低，见效快，从而吸引了大量的投机资金涉足。而投机资金带来的则是整个网页游戏市场的"只求快赚"的心态。在这种投机心态的影响下，网页游戏从制作到上市再到资金回收，都追求更高的效率和速度，而达到这一目标的最佳途径往往就是复制现成游戏、三俗的宣传、大量各种纯粹以敛财为目的的收费点，据17173数据显示，这类网页游戏已经占据了市场的90%之多。

不过说句老实话，虽然自己不屑，但这种山寨项目我也确实带过不少，不是我不愿意好好做一款，实是业界大环境不允许。就拿去年的《XX光明顶》为例，这个国产武侠网页游戏在策划程序美工各一名的情况下，从制作到推出只用了大约两个月的时间（不含测试人员），虽然收益不算多好，但这个问题涉及的不确定要素太多，像服务器承载量，同期有没有同类宣传做得很好的产品，所以这里只谈谈这个东西究竟怎么出来的。在游戏项目伊始，我们拿到了一款比较老的经典网页游戏《XX之门》的源代码，丢给程序研究了一下，报告说虽然不能完全解析这个东西但山寨一下游戏还是没什么问题的，于是抽取原游戏所有美术资源，可以便宜外包的外包，重要的部分则由自己的美工进行修改，是的，你没看错，是修改，策划则去修改游戏中的各项文字内容，例如任务，菜单，诸如此类。所有东西都做完大概需要半个月到一个月的时间，然后再花几个星期进行调试除错，一般这种现成代码修改的游戏错误不会很多，最多一周后就可以正式上线了。其实这还算是比较正规的山寨，市面上很多游戏直接拿现有的美术资源替换再加上修改文本的话，三天就能上线。正因为如此，国内近两年来突然涌现出大量的网页游戏，据国家信息产业游戏市场研究中心数据表明，2009年全年共大约有500多款网页游戏面世，而这个数字在2010年将会翻上一番，这固然是游戏市场得到重视的一种表现，但同时大量粗制烂造的网页游戏充斥整个市场，不仅为国家规范游戏市场又增加了一个亟须解决的难题，也为业界市场敲响了另一面警钟。

诚然，国产游戏能够走到今天的规模是件令人高兴的事情，但我想，我们虽然靠山寨这条小路走出来了，但不能在这里越走越远，玩火自焚，想发展，总归是要回到大道上的，我们这些无足轻重的从业人员只能祈祷这一天能够更早到来，并为此不断进行充电，厚积薄发。

但愿如此。P





左面是我们当时拿到的《XX之门》，之后做出来了右面的《xx光明顶》，老实说，我们还算山寨里面好的了……

男人的浪漫
——大宇宙自由冒险

■北京 kane

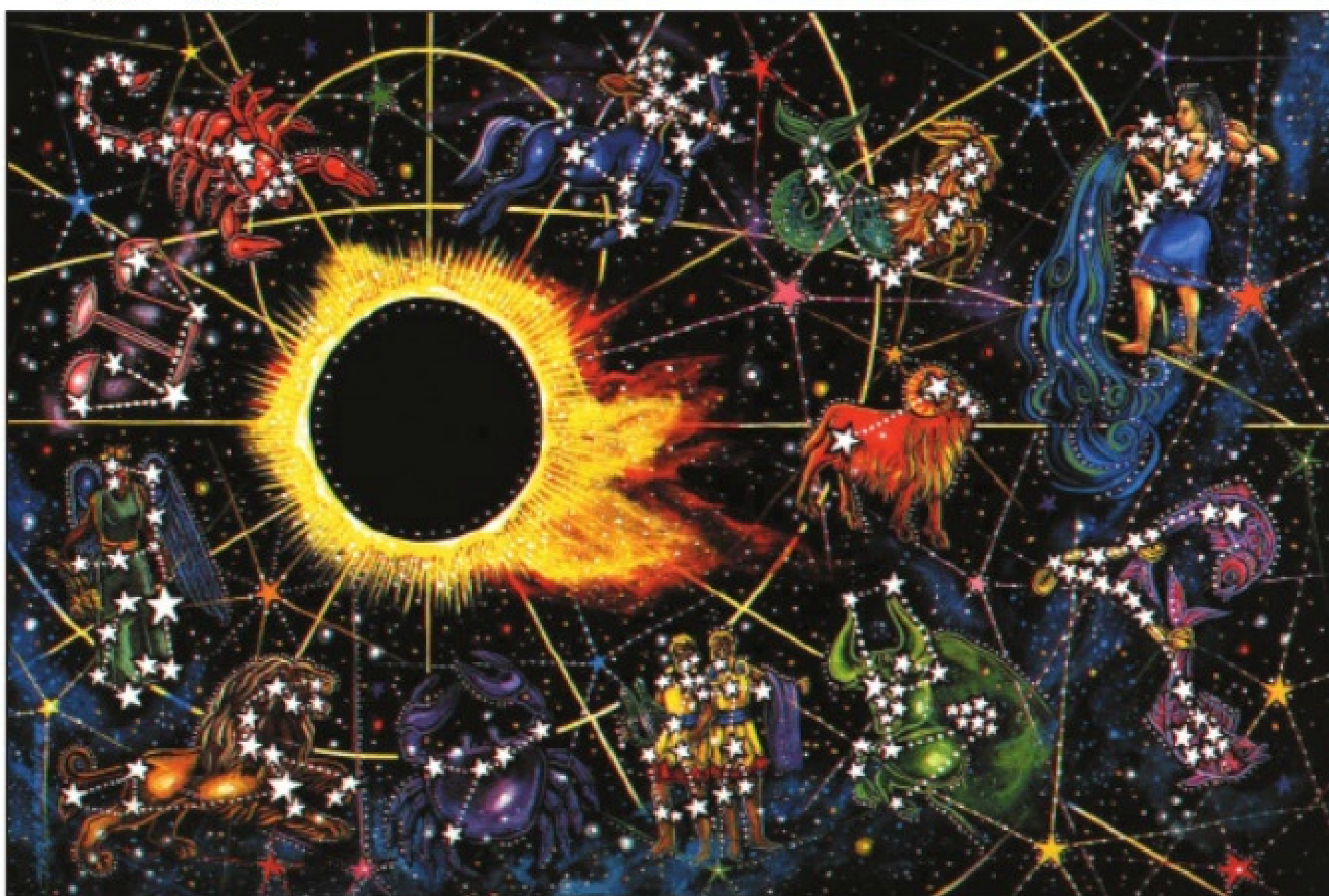
宇宙冒险的真谛是什么？对未知的探索和学习？身不由己的星际间的流浪生涯？代表着正邪两大势力以宇宙为背景的千年战争？不，都不是，宇宙冒险的真谛就和人类第一眼眺望宇宙时的期待一样——自由，绝对自由的冒险。

也许人类第一次发现自己的渺小就是在自己仰望星空的时候，茫茫无际的星空，让任何人都会不由自主产生敬畏。在这种敬畏中，人类文明中诞生了占星学、神话、宗教和天文学……而最重要的是，宇宙激起了人类探索未知的欲望，天文历法、宗教哲学、地理物理……古代科学仿佛都是为了证明宇宙的伟大和人类的渺小而存在与发展。那时候，宇宙对于人类是神圣、是敬畏。

斗转星移，科技发展到了21世纪，航天技术的发展，让人类已经开始触摸蓝天，这时接触“天外天”的宇宙也被人类提上了议事日程，加加林、“阿波罗”、“挑战者”，或成功或失败，人类终于开始征服宇宙的征程……而宇宙科幻的文化浪潮也开始在整个人类社会中兴起，渗入到一代又一代爱好者的灵魂。



（下图）你看，把妹必备技能“占星”也是和大宇宙密不可分的啊！
（右图）还记得《自由枪骑兵》中的泰坦战机吗？这款以战斗为主的作品是很多玩家接触并喜爱上宇宙游戏的契机









（上图）弹出式任务模式其实是《星际迷航Online》的一大问题

（左图）《星际迷航Online》的宇宙舰队战可能是最吸引玩家的内容之一

虽然中国的宇宙迷也许没有国外的同好那么幸运——能亲历每次挑战宇宙的成功与失败——但年少时无数科幻读物、科幻卡通，一样让一个又一个少年心中泛起宇宙冒险的热情，也许我们这种没有科学背景，纯粹来自人类探索未知事物本性的热情，更接近宇宙冒险的本质——自由的冒险。

可能笔者和这篇文章99%的读者一辈子都无法亲身体会宇宙冒险的激动，但电脑游戏给了我们普通人体验宇宙冒险的机会。其实实现人类对于宇宙的梦想，正是大多数游戏开发者的初衷。20世纪60年代，当电脑刚开始出现的时候，第一批电脑游戏就多是以宇宙冒险为背景的，比如说以成为传说的斯蒂芬·拉塞尔（公认的电脑游戏发明人）和他的《宇宙战争》（Space War）。发展到个人电脑时代，以宇宙战争和冒险的游戏精品更是层出不穷——《银河飞将》系列、《银河私掠者》系列、《自由枪骑兵》、《星球大战》系列，这些宇宙游戏陪伴着我们这些宇宙冒险玩家度过一次次通宵。中毒如笔者，对于星区图的了解可能都已经超过了对北京地图的了解了。同时，单机游戏的局限性也更加突显，崇尚自由的宇宙冒险玩家在单机游戏的世界，只能按照游戏制作者既定的剧情去冒险去生活，所以当《银河私掠者》《自由枪骑兵》这样半开放结构的游戏出现时，无数玩家都沉溺了。

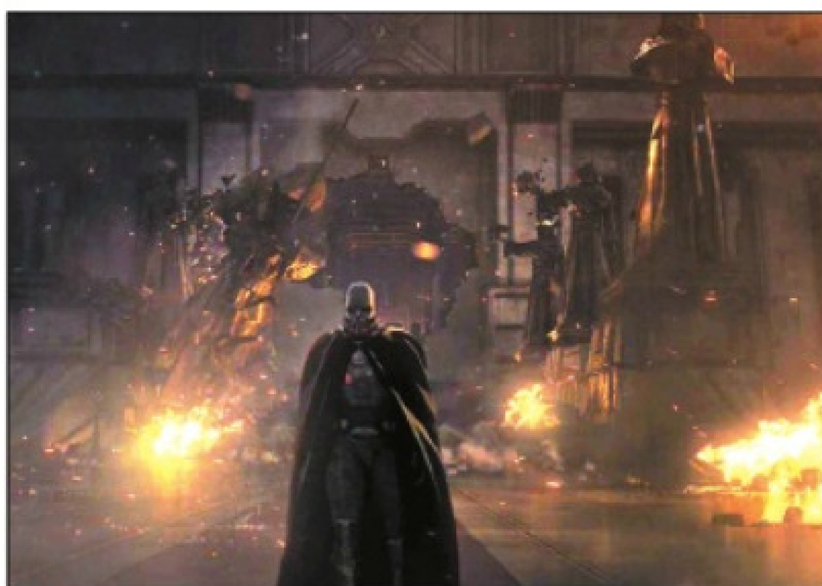
最终，宇宙冒险游戏也发展到了网络游戏阶段——实际上，网络游戏可能是最适合宇宙冒险类游戏的平台，因为这里的世界是“真正”开放、“真正”自由的，玩家可以在近乎无限的宇宙空间中实现自己对宇宙冒险的一切野望：做一个类似于韩·索罗一样走私商人、做一个像詹高·费特一样的赏金猎人、做一个像柯克船长一样的星舰舰长、做一个像杨威利那样的战斗天才……终有一天，人类能在宇宙背景的网络游戏世界享受自由冒险的美妙乐趣。

“最”科幻——宇宙冒险

虽然听起来有点扯，但我们某些科学上的发展、发明确实是被科幻作品所推动的，特别是其中所谓的硬科幻作品。比如说，科幻小说的泰斗儒勒·凡尔纳的科幻作品中，所提及的各种事件在当时来看都是不可思议的。但是这些东西基本都具有严密的科学根据，而且大多数都在后来出了实物。像大型潜水艇、飞机、直升机，通信用到的电报、电话甚至视像电话，还有像日光灯、电视机这些东西。在《从地球到月球》一书中，人类还实现了登录月球（这里特别值得一提的是，书中的着陆地点与阿波罗十一号的着陆登录地点仅相距4英里，可以看出来，这是经过严谨的计算的）。也许是因为最开始研究宇宙的都是一些科学家、科学Geek，所以硬科幻类宇宙冒险作品一直就是整个宇宙科幻体系的重要组成部分。而这种







（上图）“光剑”大战代表着无数科幻迷儿时的梦想

（下图）“旧共和国”在2009年E3上展示了帅到掉渣的动画

作品中最具代表性的就是让宇宙迷如雷贯耳的《星际迷航》。

对于宇宙科幻迷来说，1966年是一个伟大的年份，这一年诞生了《2001太空漫游》，这一年也开播了《星际迷航》——这部到今年为止，已经延续了44年且还在不断创新的宇宙冒险作品。“宇宙，人类最后的边疆。这是星舰‘企业号’的航程。它继续的任务，是去探索未知的新世界，找寻新的生命和新的文明，勇敢地航向前人所未至的领域。”这句会让所有星际迷航迷感动到屁滚尿流的名言，也说明了宇宙冒险的意义——探索新的空间，航向前人所未至的领域，在无尽的宇宙中去获取无尽的知识，探索者的每一步也都是人类文明探索未知世界的每一步；而且和大航海时代的单向性探索不同，三维的宇宙空间，所有维度都存在着未知，都是一条全新的探索方向，代表人类去远航……相信已经没有几个冒险迷能保持平静了。

可惜的是，与《星际迷航》在影视界、科幻界的江湖地位大相径庭，《星际迷航》的同名电脑游戏作品都默默不闻，直到2009年底，《星际迷航Online》的发布才让Trekkies长嘘一口气。虽然它也不是那种可以改变宇宙向网络游戏市场情况的巨作，但是首次呈现出来的舰队战和异星地面战无疑已经能够满足现在宇宙迷所有的胃口了。相信经历了全部游戏过程后，如Sheldon（美剧《生活大爆炸》中的男主角，超级Trekkies）这样的Nerd会感动到痛苦流涕，而抛弃该死的《柯南时代》来转战《星际迷航Online》。

宇宙大侠——星球大战

其实对身处国内的大多数宇宙迷来说，《星际迷航》这种过硬的科幻并不对大多数玩家胃口，毕竟爱好宇宙冒险并不代表我们都是些科技宅男（想象一下，一群男生在大学走廊上讨论几级曲速旅行，走过的妙龄少女是为之侧目呢，还是逃之夭夭？），更何况在互联网开始普及前，也没多少人接触过真正的科幻。国内大多数宇宙迷的第一次宇宙冒险经历都来自同一部电影——《星球大战：新希望》。

与《星际迷航》完全不同，《星球大战》是一部在科学层面相当“不严谨”的科幻作品——能隔空移物、发射闪电、最终还能灵魂永存的原力；能防御武器攻击但防御不了生物渗入的防护罩；已经实现超空间旅行的科技却还没能开发出有足够AI的机器人士兵……虽然它有无数在科学上的吐槽点，但并不妨碍它成为目前影响力最广、最伟大的宇宙科幻作品，因为它的背景还是那广袤无垠的宇宙，让我们感受到在宇宙中横扫千军的快感。

旧共和国

银河共和国是电影星际大战中的虚构国家。以雅汶战役为分界线，分为旧共和国与新共和国，旧共和出现在星际大战前三部曲，在分离主义运动开始前几乎整个银河系都是加盟国。

在星际大战的衍生世界中，旧共和在被帝国取代前前后共有二万五千标准年的历史，而其中有许多作品，包括小说、漫画及游戏对其进行描述。“旧共和武士”是一本描述雅汶之役三千年前星战世界的作品，在这段时期，银河共和国经历了曼达罗战争、绝地内战，以及是坠入黑暗面的绝地英雄瑞文建立的西斯帝国和共和国的战争。在战争持续了几十年，西斯皇帝提出了一份停战条约，但在绝地大师议会与参议员同西斯领主讨论条约内容时，西斯军队突袭了科洛桑（Coruscant），摧毁了绝地神殿，并挟持参议员作为人质。绝地武士被迫接受条约。根据这份条约，共和国被迫同意放弃数个星系的统治权。

在签署条约之后，西斯皇帝开始追寻一种不同本质的神秘目的。黑暗议会掌控了西斯帝国的一切，西斯曾经获得的新领土开始由帝国军继承。为了提高西斯帝国的整体力量，他们开始重新征召和训练那些原力敏感者。由于共和国人民开始失去对绝地武士的信任，绝地武士议会撤回他们的母星，泰锋星（Tython）。共和国则以发展新的特种部队来重建他们的防御体系，尽管新的精英部队被期望于能与绝地武士为伍，但现在在很多情况下他们已经处于指挥地位。这些新的发展就像共和国在日益壮大的西斯帝国阴影下的抗争一样，带来希望。

这些也就是网络游戏《星球大战：旧共和国》的游戏背景。

藉由《星球大战》系列的影响力和乔治·卢卡斯（星球大战系列的缔造者）的经营理念，《星球大战》系列不但形成了一套完整的宇宙架构体系，更是拥有无数同名电脑游戏作品，而其中名气最大者，就必属与由Bioware开发的《星球大战：旧共和国武士》系列和LucasArts的《侠盗中队》系列。

不过，在网络游戏市场上，星球大战就没那么幸运，在经历过LucasArts一次失败的尝试（曾经开发过一款《星球大战Online》的作品，可惜作品完成度很糟糕，最好惨遭腰斩）以后，乔治·卢卡斯也愿意把“星球大战”交到更擅长发挥它联机魅力的公司手中——这时，网络游戏《星球大战：旧共和国》诞生了，相信所有关注E3的玩家都在2009年的E3大展上发现了这款游戏强力到爆的宣传视频，虽然我们要到2011年春季才能看到它的全貌，但这份期待就已经足够让人兴奋。我是说，嘿，这可是可以让美国人民全国放假一天去观看的《星球大战》啊！

宇宙Geek之魂——银河系漫游指南

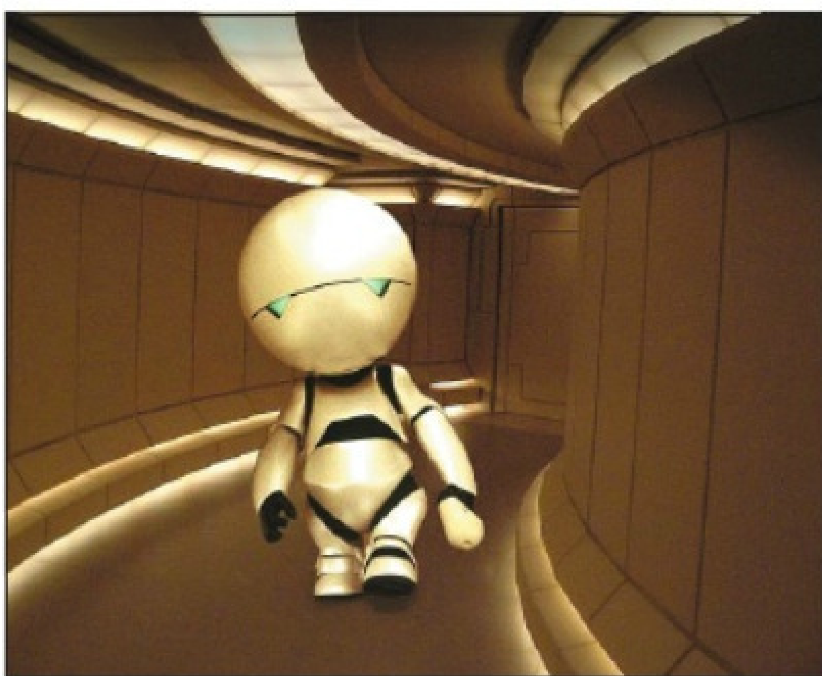
作为荒诞宇宙科幻的代表，《银河系漫游指南》才是欧美大宇宙迷的最爱，如果您作为一个大宇宙门外汉而对这部作品还没有抱着敬畏之心的话，那来看看以下证据：

打败卡斯帕罗夫的超级电脑“深蓝”（Deep Blue）的前身叫“深思”（Deep Thought），就是《银河系漫游指南》中那台“手”撑着屏幕天天看肥皂剧的宇宙中第二大超级电脑；Yahoo的在线翻译网站Babelfish就是来自“指南”中的全宇宙通用翻译器“Babel fish”（真的是一条鱼哦）；而Google，我们绝对可以认为谢尔盖·布林和拉里·佩奇（Google共同创始人）是《银河系漫游指南》的死忠，因为Googleplex StarThinker是《银河系漫游指南》中宇宙第一的超级电脑，而Google的总部就叫Googleplex。另外在作品中，Googleplex StarThinker是一台以宇宙为疆域的大型分布式计算集群，而Google现在“发明”和主推的是什么？云计算！最后，您在google中搜索“What is the answer to life, the universe, and everything?”，Google计算器会告诉你答案是42（这是银河系漫游指南中，关于宇宙终极问题的答案）。



Google总部门口的“42”





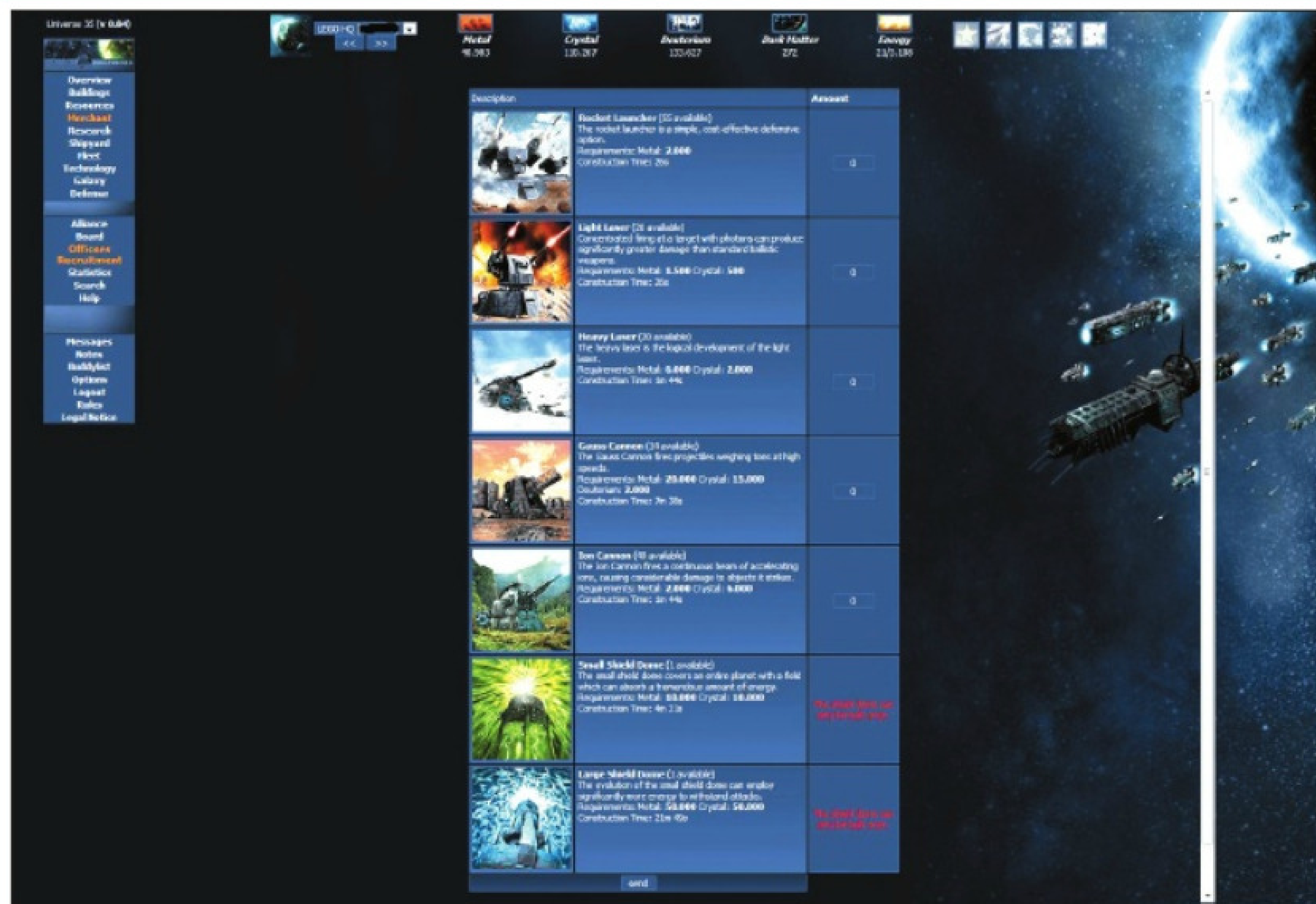
（上图）不同类型的生物是宇宙背景下最迷人的地方，但是……千万别听沃贡人吟诗啊！

（左图）马文！全宇宙最忧郁的机器人

其实上述证据还要加一个无限延长的省略号，比如有一个以“指南”主角阿瑟·登特命名的小行星，又比如GameFAQ的留言板命名（life, the universe, and everything）等等。可以说整个互联网科技的发展就是在不断实现着《银河系漫游指南》中的梦想。

那么这部神作到底是部什么样的作品呢？话说有一天，你一大早起来，市政局的工人和铲车就摆在你家门口，说因为要修建一条高速公路，你的房子应该立即拆除。什么？你说没有接到过通知，回答一个月前就在市政厅的办公室里公示过了，你没注意罢了。说干就干，强拆开始，只留着你较小的身躯披着睡衣在户外忍受着凛冽的寒风。不过，这一切都不是最糟糕的，因为10分钟之后，地球会被宇宙拆迁办强拆——宇宙联合政府要在这里修建一条星际超时空公路，而地球正在计划的路线上，所以抱歉地球只能被炸毁了。而且地球人没有必要恐慌，因为所有清除计划已经在半人马座主星展示了50个地球年，地球人有足够的时间提出任何投诉意见……什么？你说地球人没能力到达半人马座主星，那只能说抱歉，管你死活……于是地球就这样被强拆了。故事主角阿瑟·登特还算幸运，认识了一个擅长在宇宙中蹭车的外星朋友，通过蹭车的方式逃离了地球。接下来的时间就是阿瑟和他的外星朋友，连同心仪的姑娘以及近乎于白痴的银河系总统一起漫游太空，寻找生命真理的故事。当然他们的宇宙之旅也不是传统上的“宇宙，人类最后的疆界”版的探索，所谓的宇宙空间早就被其他文明给充斥了遍（其实这可能更写实），他们在冒险中遇到的也是些不正经的东西：会发出叹息的门，患有严重忧郁症的机器人，爱看肥皂剧的终极电脑以及宇宙诗歌水平倒数第三射击水平倒数第一的沃贡人……作为影片关键道具的《银河系漫游指南》这本书更是非凡，它可以提供除生命意义以外任何重要信息，比如绝不能听沃贡人念诗，因为他们的诗歌在宇宙中的糟糕程度排名第三（第一位是苏格兰的某位诗人）。

不过可惜的是，虽然《银河系漫游指南》名声动天（基本上国外IT圈没哪位高层没读过），但因为它的



ogame是目前最优秀的大宇宙网页游戏

“异类”背景和表现形式，除开一款单机电脑游戏作品外，它在游戏方面并没有什么发展。笔者在这里专门介绍它，是想说明另外一种宇宙哲学：宇宙中很可能并不只有人类一个文明，而当宇宙冒险接触到其他文明的时候，他们不一定像《星际迷航》或《星球大战》里那样正邪分明，他们可能也和我们一样有着各种各样的臭毛病：官僚、因为过于民主而堕落，我们需要知道所谓的宇宙可能已经不需要我们去探索，我们未来面对的宇宙探索，很可能仅仅是作为一个低文明去学习认知比我们更高级（更官僚）的宇宙文明。

自由的宇宙魂

宇宙冒险的真谛是什么？对未知宇宙的探索？代表着正邪两大势力以宇宙为背景的千年战争？身不由己的流浪宇宙？不，都不是，宇宙冒险的真谛就和人类第一眼眺望宇宙时的期待一样——自由，绝对自由的冒险。可能这样的自由在真实的未来也不可能实现，但是那的确是无数人梦想中的宇宙世界：那时的我们已经没有“家”的概念，心中能包容下整个宇宙的孤独，无休止的航行才是我们的生活。当飞船拖着长长的粒子痕迹进行漫长的空间翘曲，未知的射线和宇宙浮尘近在咫尺却一掠而逝，你是否惊叹自己的渺小？但是无论飞得多远，我们始终看不到星空的尽头，因为我们终究只是一粒沙而已。

这种崇尚自由的冒险精神已经不能用语言来概括了……如果您看过《萤火虫》或者《宇宙牛仔》，也许就更能理解这种感情。被FOX封杀最后又依靠爱好者的力量，成功拍摄电影版的《萤火虫》无疑是科幻作品中的一段传奇。在《萤火虫》里，没有外星异形、宇宙大战、神奇的超能力、各种古怪的未来科技产品等等科幻剧标配，这是个“另类”的科幻剧，它把科幻与西部冒险结合在一起，让我们感觉到宇宙冒险的苍凉和自由。剧集中主角们的座驾“宁静号”感觉起来更像是美国西部拓荒运动中的大篷车，总是吐着黄色的火焰，在太空中默默滑过。它不会突然做出像千年隼那样高速急转弯，而我们的主角也不会刀枪不入子弹永远不沾身……

自由的宇宙冒险，一直是宇宙类游戏开发的重中之重，因为相信每一个游戏制作者心中也都有着一个在宇宙中自由飞翔的梦想，而在这些梦想家中诞生了一个怪才——克里斯·罗伯茨（Chris Roberts，《银河飞将》《银河私掠者》《自由枪骑兵》等游戏的制作人，也是历史上第一位成为好莱坞电影导演的制作人），他在《银河私掠者》系列和《自由枪骑兵》中创造出的宇宙可以说已经挖掘出太空冒险类单机游戏的全部潜力——在其中你可以成为你想成为的任何宇宙冒险家：星际商人、走私客、宇宙海盗、赏金猎人、政府军或者仅仅是一个宇宙的观光客……特别是《自由枪骑兵》，相信每个宇宙游戏迷都有沉溺在其中的回忆。

对于边界无限，充满着未知和偶然的宇宙冒险类游戏，网络游戏无疑是其最好的平台。不过，之前受限于游戏开发技术（宇宙类网络游戏必须是全3D，且无论是光影效果、还是爆炸粒子效果等特效在客户端上全面实现都存在一定困难）以及国外对于网络游戏的侧重度（国外部分游戏大厂在看到《魔兽世界》大获成功后，明显加大对网络游戏的开发力度），所以真正有力度的大作并不多，不过进入网络游戏“次世代元年”（2009年）后，随着《星际迷航Online》的上线和《星球大战：旧共和国》的开







（上图）《萤火虫》是一部相当“另类”的科幻剧，里面的“宁静号”大大有名，我打赌在任何一款宇宙网游里都可以看到这个ID

（右上图）其实《星际牛仔》算不上“纯正”的宇宙动画，但之所以能够成为经典，其宇宙背景居功甚伟，通过这一背景营造出的“空凉”“未知”“无际”等气氛成功塑造了人物

（右图）永远的《银河英雄传说》，永远的杨威利

发公布，国外的大牌游戏厂商终于开始着力于此。

现在，所有宇宙游戏爱好者，穿上你最喜欢的太空服，带上一瓶地球特产啤酒，也许还有那条养了3年的牧羊犬，打开舱门，选个最舒服的姿势坐下，按下Satrt……开始一段只属于你的自由冒险，星光与你日夜相伴。

后编

上期我邀请这位作者撰写过一篇《星际迷航Online》的文章，虽然国内不一定会引进这款游戏，但稍微对宇宙类科幻有些了解的读者肯定知道“星际迷航”这四个字意味着什么，光是这几个字，这款游戏就值得大书特书。但我后来发现，很难通过某一款游戏来揭示宇宙游戏的精髓和浩瀚，首先需要的是让更多玩家对宇宙题材的各类艺术作品产生兴趣，才能更好展现出宇宙游戏的魅力，这算是一点我的小私心吧。

当然，几千字的文章很难达成这一目的，因为这一内容实在过于庞大，随便找个切入点，就是一片天地，且其中关系如老树盘根错综复杂，弄成学术文章反而失去了本意。但是不管从哪个角度去看，共同点就是一个字：爱。不用去了解什么发展史，也不用去研究什么外星语，作为普通玩家，只要有爱，那便足够，便能享受到文章开头所说的“绝对自由的冒险”。

我最早接触的宇宙游戏就是《自由枪骑兵》，当时一下被彻底震撼，虽然我不是很了解游戏中的各种术语，玩到最后对整个游戏也谈不上精通，但那种一个人在闪烁着星光、不知何处不知何时才是终点的广袤宇宙中漫无目的穿行时的感觉，把我紧紧攥住。









从演示视频截图可以看到，《无限星辰》在开发初的伟大设想都在一步步实现，希望有生之年可以玩到……

尽管在后来的宇宙游戏中，我很少再能如此激动，但这份感情却被保持下来，直到在EVE中被再次燃起。我认为这款冰岛做的宇宙MMO是超前的，尽管有一些技术上的桎梏无法突破，但无疑会在网游史上不停被人提起。也许正是因为这种超前，EVE成为“叫好不叫座”的典型，但我想所有沉迷过EVE的玩家，都不会忘记你的“蛋”（游戏中没有可操作的实体“人”型生物）……

《自由枪骑兵》当时给我留下最大的遗憾就是不能在星球上降落，只能在大同小异的空间站上稍作停歇，EVE也没有满足我这份期望，如果抛开不能动的“蛋”，基本上你控制的就是飞船。



虽然是款小众游戏，但EVE的创意哪怕就算今天也不过时，为之后的宇宙网游开了一个好头

虽然《星际迷航Online》和《星球大战：旧共和国》是今年两针网游强心剂，但已经开始测试的前者虽然值得尝试，其实并未有太多突破，而后者虽然出身名门，也是宇宙背景，但游戏中有多少能体现“宇宙”的内容还是未知数。相比之下，一款自2004年就开始策划的宇宙网游《无限星辰》（Infinity）十分吸引人，这是一款仍在开发中的产品，由于不是由商业公司操作，所以到底能不能真正做出来还是未知数，但从目前放出的各类信息看，如果真能按照宣传那样成功推出，就绝对是划时代的伟大作品。抛开各种细节不谈，它最大的特点有两个：一是可以为玩家呈现从太空到星球的降落过程，而不再是以前Loading一下进入太空站，二是其宣传的“足够多的、风貌迥异”的星球。光是这两点，就已经足够让人“目瞪口呆”，这是多少宇宙Fans多少年来的心愿啊……



信马由缰之网游制作

——武侠“动作”化

■北京 春泉飞瀑

写在前面

在网游论坛里，绝对有这样一种帖子：“我觉得这里应该这样做”“为什么策划不那样？”“如果是那样就好了……”凭借着对游戏的爱意，不少玩家都会针对游戏制作发表自己的见解，尽管大多时候不一定多有创意，或者很难实现，但一点不妨碍大家孜孜不倦地投身其中，我想这也是网络游戏的魅力之一——参与感。尽管游戏制作人是专业人士，但毕竟只是一个人或几个人，在“奇思妙想”环节，绝对抵不过人民群众的集体智慧，更何况随着玩家增多，确实会出现很多看起来相当棒的主意。所以我想，抛开能不能实现这个技术问题，大家围坐一起，信马由缰地胡言乱语一番，想到哪说到哪，不也相当有趣？毕竟我们就是玩家而不是厂商，没必要去考虑什么商业和报表，说得开心、说得尽兴就是最大的快乐。所以简单说，欢迎大家对“你心目中的网游”这一话题多多来稿，YY最高！

说国产网游，就不能不提武侠，作为直到现在也是主要题材之一的武侠网游，被最多玩家喜爱，也被最多玩家诟病，这就是爱之深，恨之切吧……所以今天，就从“武侠”开始我们的YY之路。

需要3D表现力

其实最讨厌直到今天还拿“3D”这种事作为噱头，3D的出现是为了有更好的画面表现力，而不是说3D了，就厉害了，对吧？武侠网游确实需要3D化，但不是为了赶什么时髦，其实也不时髦了……而是因为武侠的魅力确实通过3D画面可以得到更好体现。

“武侠”由“静”和“动”组成，“静”是指像GalGame那样由画面、文字、音乐配合起来传递出来的感觉，比如古龙那句“多情的人，就难免脆弱。一个人的本身若是很脆弱，无论他的剑法多么坚强，都已不足惧”，看小说时，这是一种文字的力量，游戏时如能配合音乐、画面，这种直击心灵的力量会更大。而“动”这个层面，就牵扯到3D了。2D画面精细、颜色亮丽确实是优势，像一些回合制游戏，更多需要玩家在“策略”上下功夫，而不是“见招拆招”时的交替感，所以2D画面就能很好完成任务。武侠不同，必须得“打”起来，拿“剑网”系列举例，3D的“剑网3”在打斗感上绝对要比之前2D作品来得强。咱们先不提打击感流畅度，3D引擎起码是一个基础。

接下来的问题，要什么样的画面？

笔者认为对于武侠游戏来说，不需要把精力放在“精细”上，什么光影啊、水纹啊，有当然好，但不能只追求这种技术层面，因为“武侠”更多是一种意境，这种质感需要有“意境”的画面。拿现在最流行的摄影做例子，清晰度、各种数据，是现在很多人的追求，而那些流传多年的摄影佳作，当时根本没有单反，更谈不上什么修改利器PS，但其传递出来的意境却让无数人感动。不得不拿WoW说事，你看WoW的画面很“细”吗？但是却很有“范儿”，武侠游戏，也应该有武侠的“范儿”，远不是什么分辨率、超高效可以代替的。

为什么一定要少林？

武侠游戏肯定得有门派，这个不



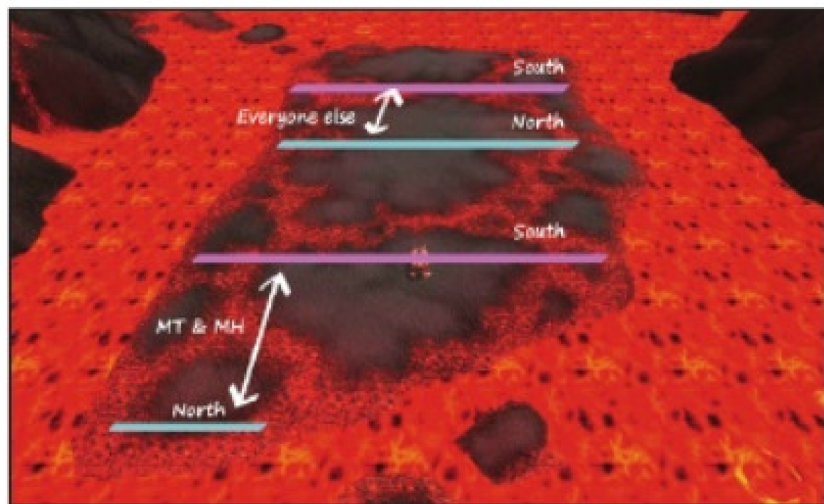


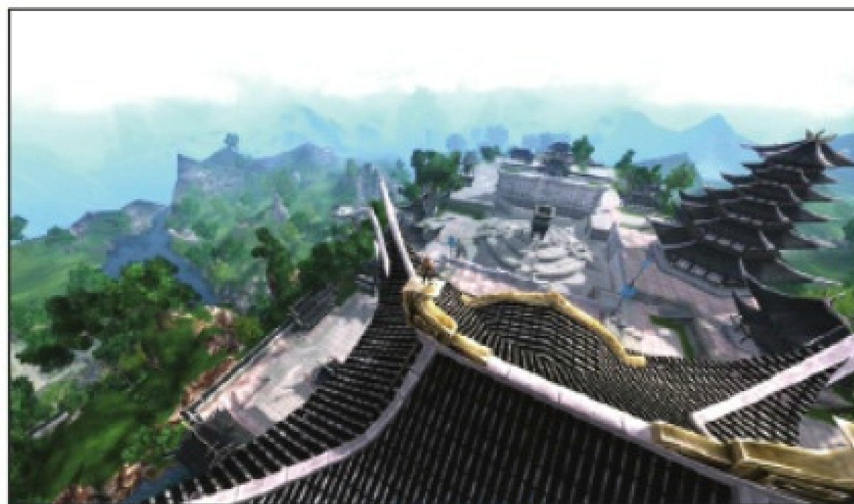


（左上图）静态的表现力诚然很好，但作为一款网络游戏，武侠需要一个3D的世界

（左下图）没必要局限在所谓“根深蒂固”的门派，因为大部分这些门派的招牌技能不一定能通过游戏表现出来，比如梅花桩，比如一指禅，似乎更适合用放在“表情”系统

（右图）这幅“胜利日之吻”如果从“清晰度”角度看，可能还比不过一个拿着单反的新手，但它传递出来的意境却无人能出其右，这就是宗师和匠师的区别，也是文中谈到的“范儿”







（上图左）WoW算是彻底把“铁三角”理念洒遍世界，但对于武侠游戏来说，这一核心战斗体系，并不契合

（上图右）“剑网3”对轻功的尝试十分不错，也得到不少玩家欢迎，但时间一长，大家就会觉得轻功与游戏内容衔接不够，所以在YY中，轻功的表现要让玩家感受到它的作用和帅气

（左图）人物技能可以全部集中在“攻击”层面，彻底放弃“铁三角”思想

能改，门派情仇的魅力亘古不变。但是……也没必要永远那些门派吧？少林、武当、峨眉、丐帮、唐门……这种设定真的能带来“归属感”吗？喜欢武侠游戏的玩家，大都也都是武侠小说的阅读者，这些门派在小说里是为情节需要设置的，而不是因为这些门派才有故事，有时“天下武功尽出少林”，有时就是“九阴真经”一统江湖，玩家真的对这些门派有着割舍不下的爱恋吗？更多是被人物、故事吸引才对。

而且如此设置，也会面临许多尴尬……就算是俗家弟子，但一个秃子去把妹的场景，很奇怪吧？一说武当大家都知道“以静制动”的太极拳法，但是游戏根本无法体现出“以静制动”，峨眉都得是“女弟子”？丐帮弟子说白了也是个乞丐啊！唐门其实不错，但似乎永远是个配角门派……

所以不如彻底打破这些桎梏，换几个新门派，可以揉入更多创意和更适合游戏的设定。至于玩家会不会买账，你看现在起点上各种受欢迎的武侠小说，很多不都是自创的门派？还是那句话，门派是什么不重要，关键是怎么表现。这就牵扯到下一个问题：技能。

把技能“动作化”

目前所有武侠游戏的通病——“奇幻化”。武侠小说里有妙手神医不假，但从没有在战斗中“满状态复活”这种事……

坦克、治疗、伤害这种“铁三角”定位是绝大多数游戏、包括武侠游戏采用的游戏核心，比如少林是MT，武当是DPS，峨眉是治疗，唐门是Buffer……可能依靠这个规则也能把游戏做得很好玩，但又何必把自己圈在“武侠”里呢？武侠就是武侠，刀剑无眼、拳脚到肉，所以“铁三角”不适合武侠，这就需要从“根儿”上进行转变。

人物技能应该只局限在一点上：攻击。各种各样的攻击，比如空门大开的舍命型攻击，攻中有守的防御型攻击，断筋截脉的状态型攻击……相对应的，每个门派只有一门内功，不需要切换各种内力，应该让玩家把精力都花在“招式”上。说到这可能很多读者能猜到了，没错，就是加强动作性，给玩家更多操作的空间，而不是一个劲儿的按“123”。

在PvE环节，完全可以通过技术手段，把难点从“掉血”转换为“操作”，这也就有效避免了“组队4缺1来治疗”这种事。每个人都能杀怪，只不过杀怪的方式不同。而在组队时，可以根据门派不同激活不同阵法，有加强攻击的、加快回复的、加强防御的等等。在一个有机的系统中，把怪物特点和玩家战斗统一起来。

而在PvP环节，“武功”高低如何体现？一方面是玩家的等级，1级九阴真经肯定比不上10级的野球拳，但是光靠等级压制就失去了武侠的意义，与PvE一样，应把操作交还给玩家。

如果能加入一些QTE环节一定会变得更加有趣……比如组队时可以通过QTE实现配合连招，PvP时可以实现攻防转换等等。

迷人的轻功

“剑网3”首次在武侠网游中把轻功系统较为完整地体现出来，想必接下来的武侠游戏也都会有所借鉴。能把轻功做出来，这真的值得欣赏和鼓励，不过正所谓没有最好只有更好，把轻功与游戏有效结合起来，才能尽显武侠味道。

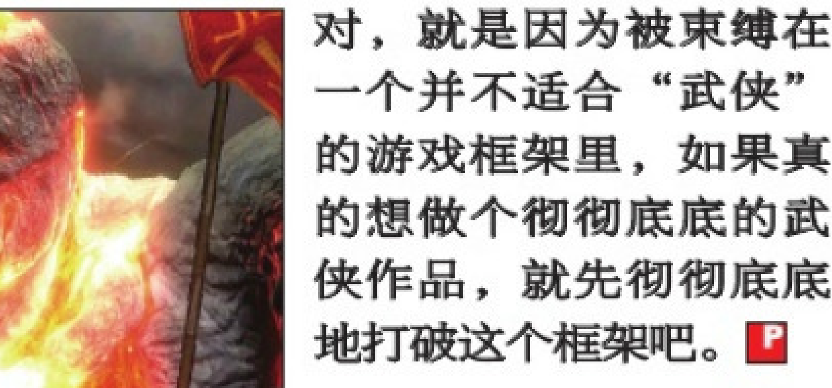
如前文所讲，如果可以搭建一个动作武侠游戏平台，现在轻功系统遇到的问题也就迎刃而解。

轻功技能不用过多，跳跃、前冲2个足矣，更多功能实现一样要交给玩家：跳到一根旗杆上，在落地瞬间，需要玩家点击旗杆，完成“足尖一点，便腾起三丈”这种武侠小说里常出现的场景，只要玩家操作足够好，每次都能找到更高的落脚点，便可以一直跳上去，蜻蜓点水也是同理。敌人在前，按下前冲，便能以极快的速度一闪而过，想保持这种速度？这时就需要内力够长啦。而在空中各种转向、下坠动作，完全可以由“前后左右”来实现。在这个大框架下，可以引入传统网游中的“养成”元素，跳得更高、冲得更远等等。

一些在空中发动的招式，便也可以一一实现了……

以上就是笔者对武侠网游的YY，可能很多地方都很难实现，不过这完全不影响我们Fans做个美梦嘛。虽然这份YY很不负责任，但笔者认为武侠网游之所以总被质疑，总让人觉得味道不对，就是因为被束缚在一个并不适合“武侠”的游戏框架里，如果真的想做个彻彻底底的武侠作品，就先彻彻底底地打破这个框架吧。







（上图）把武侠游戏“动作化”后，可以有效解决目前很多问题，比如武功的表现形式，不伦不类的奇幻化，玩家水平高与低等等

（右图）打碎这层桎梏，说不定便是新生



像“孩子”一样游戏

■北京 Somewhere

小说《铁皮鼓》中的“小”主人公是个不愿长大的孩子，这个愿望得到神明的回应，于是他真的不再长大。这是一部扩展性很强的小说，可以解读出很多内容，对战争的痛恨，对家庭的感悟，对人生的排斥……不过我想这个题材之所以流传至今且越传越广，倒与这些扩展阅读没什么太大关系，仅仅是“不再长大”如此设定，便足以吸引读者。

前阵刚刚过完六一儿童节，不管这个节日有多少国家在过，也不用考虑它的历史由来，每年这个聚焦在“孩子”身上的节日总让我想起“铁皮鼓”，如果让那些孩子知道“肮脏的”大人世界，他们是否真的愿意长大呢……

我想正在阅读这篇文章的你，大概都已经过了“孩子”的年龄，不管上学还是上班，应该多多少少都对这个世界有所了解了吧，是不是和你之前想象的有些不同？如果给你一次机会，会不会一样许下那个“不再长大”的愿望？无忧无虑，童真童趣，简简单单，有一说一，这样的生活，对于我们来说，只有在虚拟世界才会重现吧，所以我一直认为网络游戏就是一个很好的平台，尽管它正在饱受非议，但在这个由“我们”组成的世界里，没有理由再去抱怨，没有立场再去愤怒，因为在这里，我们就是主人公，我是说，在这个“成人”童话里，让我们像孩子一样游戏吧……

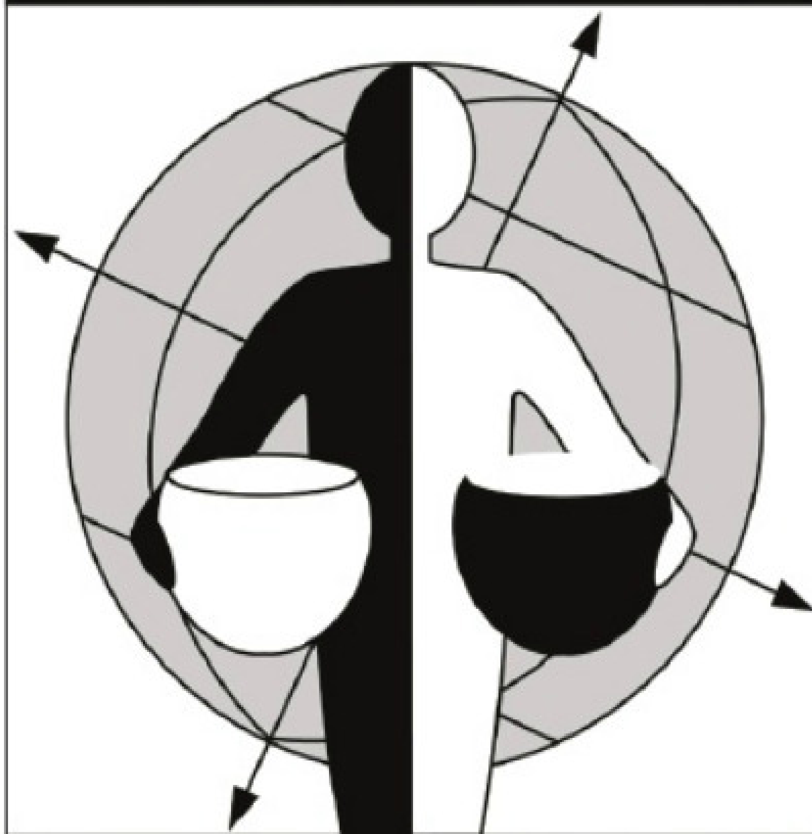
像“孩子”一样组队

我们在游戏里变得越来越功利，想的总是“我能得到什么”、“你能带给我什么好处”，至于“我能付出什么”、“跟你玩开心不开心”这种问题则被无尽的欲望压至箱底。当看到满屏的“要强力治疗，没经验的不要来”“公会收人，40以下的勿扰”时，不会觉得我们未免太“世故”了吗？游戏的目的真的就只是“最短的时间内获得最高的回报”这种性价比吗？就只是在世界频道大喊一声“老子天下无敌”之后在主城门口立上一座你的丰碑吗？

网络游戏
TOP10
最佳性价比
组队须知



FAIR TRADE



CERTIFIED®

（上图）公平分配是一个准则，其实也是一个愿望，绝对的公平无法做到，但不要让它成为破坏你游戏心情的导火索

（左上图）“性价比”并不适合所有领域，“人”就是其中之一，如果真的按照性价比来给玩家打上标签，这个世界未免太让人悲伤了……

（左图）不管能否点亮“灯泡”，大家手拉手一起努力的过程不才是更重要的游戏体验吗？放下严重的功利心，“组队”远没那么复杂

有人说这样也没什么不好，虚拟世界正是因为这种“自由”才吸引人，没错我不否认这点，但如果大部分人、整体趋势都是如此，不会觉得哪里出错了吗？或者说，难道我们真的就只想如此游戏？绝对不是，不然当年《魔兽世界》里“鱼别丢”的故事就不会感动如此多人，那些网游论坛情感版块就不会有如此多点击。承认这点吧，坦诚地问自己一个问题，你到底想要一个怎样的游戏世界？是“每个陌生人都有可能成为朋友”还是“每个朋友都有可能成为陌生人”？

记得我小时候，最喜欢的就是个楼里的小孩一起玩“打枪”的游戏，十几个人，围着大楼前前后后地一边跑一边大喊着“啪啪”然后假装中弹倒下。你可以拿当时昂贵的玩具AK47，也可以拿用铁丝弯成的盒子枪，或者你哪怕只用小手摆出一把手枪的样子，只要你想玩，大家便一起玩，尽管会有“喂，我这把枪更厉害哦”的小攀比，但相比那一下午的开心，这些又算得了什么呢。游戏里有什么不一样？那个Boss就一定要过吗？CR一次又如何？帮助一个新手难道就不是“游戏方式”？装备不好就



（左图）像“孩子”那样聊天，不是说一定要把“护士妹妹”叫做“护士阿姨”，而是不要随便拿出“听诊器”……

（右图）郎骑竹马来，绕床弄青梅。这份情感很容易在游戏中建立，只要你别那么猴急问人家三围……

说明这个人也不好？

我们想得太多了……

像“孩子”一样分配

游戏里最容易发生矛盾的地方就是“分配”，从最早的“手快有手慢无”到“限时绑定”，从当年RL的Call Loot到现在越来越完善的DKP，人们为了减少这种矛盾想着各种各样的办法。“不要相信人类，要提前想到最丑恶的状况，并制作规定加以约束”，这句话在现实世界是成立的，其实游戏里一样适用，但是游戏里却没必要出现“最丑恶的情况”。

“孔融让梨”这种超现实主义故事未免有说教之嫌不去考虑，不过现实生活里，或者你尝试回忆一下，在我们小时候，是如何“分配”的呢？

抛开假装古惑仔劫小朋友钱财的坏人不说，大部分孩子并不“自私”，想想你小时候的玩具，有多少借给了小朋友玩，又有多少是拿来玩忘了还？那时的“玩具”就是玩具，只要有人一起玩，不会太担忧哪个是谁的，哪个给谁。

其实装备不就是玩具吗？

虽然越来越多的游戏在强调个人价值，更快、更强、更厉害成为大多数人的游戏目标，这的确是一种乐趣，但“和朋友一起，胡乱分配，大家一起开心就好”这种事，真的没人喜欢了吗？

到底什么是快乐，当你是“主角”时，你来回答。

像“孩子”一样聊天

“有照片吗？你三围多少？”“有没有女的在线啊”“求视频”……

食色性也，对异性的追求天经地义，不过当你一边赤裸裸地完全为了某些目的的聊天和搭讪，一边又喊着现在的女人只认钱，不觉得有些矛盾？

“妾发初覆额，折花门前剧，郎骑竹马来，绕床弄青梅，同居长干里，两小无嫌猜。”李白这首家喻户晓的神作之所以感动着一代又一代人，不正是它表达出来的那种我们“觉得很美”的关系吗？“发小儿”“瓷器”“姐们儿”这一堆算不上雅致的大俗话，蕴藏的不也正是那种难得的情感吗？我们常说，上学时的情分，是上班时永远不会得到的，那便是因为当时你我还都是孩子，还都很“不负责任”的纯洁，才能建立起那种完全没有利益、欲望纠结的羁绊。

网络游戏其实就是这样一个“童年”平台，我们在路上偶遇，你不认识我，我不认识你，我不知道你是什么神，你也不知道我是什么仙，纯粹的人与人之间的交流，这与“孩子”式的聊天多么相像？但为何定要蒙上一层我们一直在逃避的“世故”？为何就这样抛弃那层我们一直在追寻的“简单”？

想想你还是孩子时，看见小朋友想到的是“上床”吗？所谓“两小无猜”，正是因为“无猜”啊……

像“孩子”一样打架

“没有打过架的童年是不完整的”这句话不一定全对，但当我们还是孩子时，或多或少都会因为现在看来很奇怪的原因打上一架。但是打过之后呢？真的老死不相往来？一心想着恶意报复？从此成为见面就掐的绝世仇家？

大部分时候，今天打完，明天也就和好了吧。说“打架”是一种交流方式都不为过，尤其对男孩来说，一味地退让反而显得懦弱，痛痛快快打上一架，现在回想起来一定还会笑出来吧，说不定在同学会上见面，还会拿这件事互相揶揄。

可为什么到网游里就全变了？

“杀你全家！”“死一户口本！”刷屏骂街、守尸泄愤，这就是成长的代价吗？PK、国战、战场，这些游戏内容是为了“游戏乐趣”而存在，你把它玩出真火一晚上睡不着觉甚至还多长几个燎泡，这真的值得吗？我们什么时候变得只能赢、不能输了？

“什么能比爱情更容易记住一个人，仇恨。”也许现实生活里，仇恨这种负面情绪是很难避免的，但是应该没多少人真的喜欢生活在仇恨之中吧？又何必在游戏这片“乐土”上制造它呢？好好回忆一下小时候吧，根本没有什么“一笑泯恩仇”，因为在你挥出的拳头中，压根儿就没有“恨”啊……

《铁皮鼓》中的主人公最后还是恢复了成长，可能是因为他恐惧、厌恶的东西已经消失，也可能是他准备好了迎接新的生活，相比我们来说，他是幸运的。我们不能真的永远做个孩子，那些我们恐惧、厌恶的东西也不会消失，至于新的生活，总是在没有做好准备时翩然而至，既然不能像“孩子”那样生活，那就像“孩子”那样游戏吧，至少在这里，我们还有机会。





（右上图）你可以像电影Fight club那样，把战斗作为一种游戏方式，但完全没必要因此产生仇恨

（右图）这是一幅名为“再见，童年”的照片，现实确实就是如此，这无可厚非，不过在游戏中，你却可以让“它们”再度复活，充满颜色

TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED



无限试驾2

预计发售日：
2010年9月21日

■湖北 莫格娜·黑杖

■《无限试驾2》的核心就是比赛、社交以及探索观光，社交部分无疑是重中之重。

《无限试驾》是一款风格鲜明的竞速类游戏，游戏的关键词有3个：自由、观光、惬意。它追求的不是真实度和速度感，而是在一个诗情画意的热带岛屿上，驾驶着各种名车尽情畅游。接受行人的委托完成一个个限时任务以及挑战赛，获得的金钱可以在岛上添置豪宅、名车，钱不够也没关系，车行里的名车可以让你“无限试驾”。前作的休闲风格赢得了玩家的支持，续作再接再励，将前作的这种风格“无限化”。

风情海岛

《无限试驾2》中将会有两座岛屿：前作中的夏威夷Oahu岛以及新增西班牙Ibiza岛。Oahu岛将会以全新的面貌展现，并有许多新的道路，其中大部分是新的越野路线，要想在Oahu岛生活，玩家必须达到一定的等级。比如只有10级后，才能乘坐飞机往返两个岛屿之间（最高等级为60级）。Oahu岛的游戏面积共计1557平方公里，道路总计2200公里（还记得前作需要1个小时才能完成的环岛赛吗？这次估计两个小时也无法完成了……）。新增的Ibiza岛充满了西班牙风情，



飞跃，就是新作的目标。在诗情画意的热带岛屿上，驾驶着各种名车尽情畅游

玩家驾驶着名车穿梭在蜿蜒的小巷里。Ibiza岛道路总计930公里，由于岛内的道路比较狭窄，玩家的驾驶速度也会相对缓慢，对技术的要求也就更高了。

无限试驾

《无限试驾2》增加了天气变化和日夜交替系统，使玩家在游戏中更有生活感。不同的天气，诸如阳光普照、阴雨绵绵或狂风大作，都会对玩家的驾驶产生影响，比如在暴风雨中驾驶就比在晴天时困难得多。游戏中的日夜交替为现实中的两个半小时，不同时段的交通密度也有明显的区别，比如早晚高峰时期街上的车流就会骤然增多。此外，玩家还可在游戏中驱车欣赏日出日落的美丽景色（这时就会觉得如果拥有一辆敞篷跑车是多么重要了）。

在车辆的损坏方面，本作的判定没有那么严格，普通的碰伤和划痕基本不影响驾驶，只是看起来外型欠佳而已。只有极端的错误导致车辆翻滚才会强行“重置”，想要修复车辆的损伤需要花费一定费用。

如果长时间在偏远的乡村小路上行驶，车上就会积满厚厚地灰尘，



夜晚的西班牙风情海岛



驾驶着名车穿梭在Ibiza岛蜿蜒的小巷里，难度比视野开阔的夏威夷高多了。

英文名：Test Drive Unlimited 2　本刊译名：无限试驾2　游戏类型：竞速
制作：Eden Games　发行：Atari　期待度：★★★★


驾驶着敞篷跑车游览的感觉更是美妙


游戏就是有名跑车的大集合


醉人的海边景色


尘土飞扬中衬托的速度感

如果不想花钱洗车，就等一个雨天出门自然清洗吧。游戏中的著名跑车包括“道奇毒蛇”（Dodge Viper）SRT10、“阿斯顿·马丁”（Aston Martin）DBS、“福特野马”（Ford Mustang）GT和瑞典的”威龙杀手”（Koenigsegg）CCXR Edition等，每辆都会让你热血沸腾。价格当然也是不菲，好在游戏中挣钱比在现实中容易得多。

模拟人生

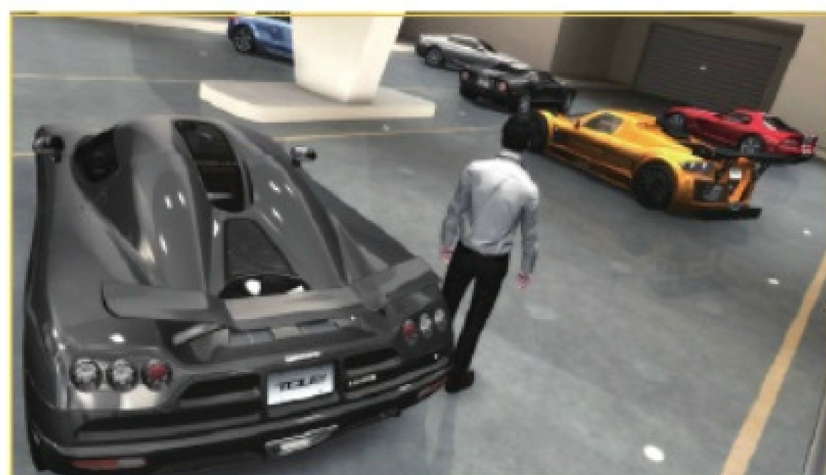
和前作中一样，玩家在《无限试驾2》通过完成任务来获得金钱。游戏中总共有上百种不同风格的房屋可供玩家购买，玩家还可以自定义房屋的内部，按照自己的喜好来装修，比如增加按摩浴缸和太阳椅，家具的数量也达到150件以上，相当于一个迷你版的“模拟人生”。

除了房屋外，还可以像前作一样去逛逛服装店，如果有足够多的钱甚至还能为自己添置一艘游艇，这样就可以去岛屿周围的海域遨游了——这的确是一个震撼人心的改进！游戏中的海洋也经过全新的设计，不再是一片抽象的望不到头的死水，玩家可以看到波光粼粼的海面和海底斑斓的珊瑚礁。日出时，金色的阳光洒在碧蓝的海面上，那种景象更是让人过目难忘。

网络互动

《无限试驾2》大幅加强了网络互动的成分，除了常见的联线赛车模式外，各种各样的社交活动都被引入到了游戏中来。比如玩家可以邀请朋友来自己家中作客，自由在房间内走动，还能买下夜总会以招待你的朋友们。此外，你还可以坐在朋友的车里，享受一起观光旅游的乐趣。此时可以一人扮演导航员，一名负责驾驶，俩人组队参加比赛。


组建自己专属的赛车俱乐部吧


本作最大的改进就是终于可以从车中走出来了

为了配合双人合作模式，游戏设计了“出发大厅”，玩家可以在此寻找队友进行比赛。不想驱车？也行，一起下车散步吧。玩家在游戏中可以组建属于自己的赛车俱乐部，购买俱乐部的专用车辆（共计32种，比如有“德意志的太阳神”之称的超级跑车Gumpert），并力求在俱乐部排行榜上名列前茅。这和网游中的公会有点相像，俱乐部的创始人可将不同的任务和职位分配给有能力胜任的玩家。玩家还可自定义俱乐部内挑战赛的类型、开始和结束地点以及奖金等。本作将设立一个大型服务器，所有在线玩家将在这里集结，你也许会在服装店、购物中心等地方遇到你的朋友们。每名玩家的资料也会有详尽的显示，比如赢得挑战的次数、成就、所在俱乐部的星级、驾驶等级等。

《无限试驾2》的核心就是比赛、社交以及探索观光。从目前公布的资料来看，社交部分无疑是重中之重。所以，如果这次玩家想充分体验游戏，买一套正版是很有必要的。时下最为流行的DLC自然也是必不可少，游戏尚未发售呢，制作组已表示首部DLC正处于开发之中了。P

ALPHA PROTOCOL™
THE ESPIONAGE RPG

阿尔法协议

预计发售日：
2010年6月1日

■江苏 防弹手柄

■间谍互动话剧即将上演，各路角色粉墨登场。

游戏史上第一款谍战题材RPG游戏《阿尔法协议》终于来了，游戏封套上大方地写着“间谍RPG”，生怕你不知道它的开创意义。如何用角色扮演这一相对慢节奏的游戏方式，去表现潜入、格斗、战斗、窃密等间谍活动，答案很快将被揭晓。玩家自然关心在游戏中能不能用上更加有趣的间谍工具，特别是那些忠实的RPG玩家，首先关心的是登场的各路角色们会带来何种体验。

杀死比尔

黑曜石表示，这是一款角色扮演游戏，因此游戏中的人物形象必须出彩，开发中他们所追求的是一种充满戏剧张力的夸张风格，为此剧组在进行人物设定时，进行了一次“《杀死比尔》测试”（Kill Bill Test），如果游戏中的人能在《杀死比尔》中找到一个近似的角色，那么就保留，反之则将这个人物与其所涉及的剧情全部删去。

在官网上，我们看到了游戏中主要人物的背景介绍（这些介绍最近也以视频短片的形式陆续发布，详细的人物介绍见下页）。


升级到顶级的枪械技能，能够施展类似《细胞分裂——定罪》中的瞬杀术


这款RPG中的掩体作用远远不及动作和射击游戏中的地位，不过战斗中你还是离不开它们的保护

如何对话

游戏的几位制作人在接受国外媒体专访时，展示了游戏的对话树。关注这款游戏的玩家应该知道，游戏的对话系统与美式RPG有一定的区别：对话选择不但是在实时中进行的，而且每种选择还需要玩家消费“决定点”（Decision Points）。既然决定点是一个决定对话成败的因素，那对它的使用就是有限制的。在最近开发组发布的视频演示中，我们看到决定点不足会产生什么样的后果：面对一些需要讲话技巧的重量级角色时，玩家的选项将非常有限。此外，一些需要在瞬间做出的决定，留给玩家的对话选择时间也相当短，一旦来不及反应，主角就将采用默认选择——它通


玩家可以选择一身重装备，直接杀入敌营


熟悉的Perk系统，在如今的射击游戏里常见，RPG里也不是头一次见了

英文名：Alpha Protocal　本刊译名：阿尔法协议　游戏类型：角色扮演
制作：Obsidian Entertainment　发行：SEGA　期待度：★★★★



唐美娜
Mina Tang

唐美娜（Mina Tang）是一名CIA情报分析专家，擅长信息加密和破译。在一次工作中，她发现了伪装成期货交易的黑市武器买卖活动，并查出交易品是若干枚俄制实验性洲际导弹——中情局也有人在暗中为国际恐怖组织提供帮助。在唐美娜的提议下，CIA激活了拥有最高行动保密等级的“阿尔法协议”小组，发动代号为“沙漠之矛”（Desert Spear）的行动。她将作为游戏的主角Michael Thornton的行动协调员，提供信息支援。此外这位亚裔美女也精通外勤，她对枪械的精通能力并不在那些谍战老手之下。



扬希
Yancy Westridge

扬希·韦斯特里奇（Yancy Westridge）是拥有长达20年“工龄”的CIA干将，并在过去5年时间内，一直都是“阿尔法协议”的主管和教官。这位情报战和反恐战线上的老兵亲自招募和训练了包括Michael Thornton在内的全部“阿尔法协议”组员，即便那些新兵们熬过了残酷的训练，也并不代表他们可以“单飞”：阿尔法特工的一举一动，都在Westridge的严密监控之中。他负责评估特工的行动能力以及心理状况的稳定性，一旦发现问题，就会毫不犹豫对问题特工进行更换（某些情况下意味着干掉自己人以避免任务出现更大差错）。



奥玛尔
Omar Mohammed Nasri

奥玛尔·穆罕默德·纳斯里（Omar Mohammed Nasri）是沙特政府军的高级军官，利用自己与俄国的特殊关系，从俄罗斯军方军火库中走私了大量违禁武器，四处倒卖。纳斯里平日里深居简出，终日呆在戒备森严的军营中，任何靠近他的陌生人，都会被他的亲兵毫不犹豫喂上几十发子弹。唯一可以接近他的外国人就是武器买家，纳斯里会他们敞开大门。他的黑市交易有自己的原则：1.只接受现金当面交易；2.不接受回头客。这就意味着Thornton无论怎样乔装打扮，接近这个家伙的机会只有一次。



阿里·沙希德
Ali Shaheed

作为一名拥有数座油田的酋长，阿里·沙希德（Ali Shaheed）从来都搞不清楚自己财产的数额和妻子的数量。这个富可敌国的油王是个不折不扣的原教旨主义分子，他是反美恐怖组织Al-Samad（意为“永生无求”）的资助者和代言人。不过如果是单纯谈生意，他也不会在谈判桌上兜售自己的激进观点。即便是西方人士，只要在沙希德面前表现得尊重传统，话题不涉及政治，也会得到沙希德的礼遇与款待。如果Thornton的攻关得当，就可以让沙希德成为自己接触到恐怖组织核心领导层的一把钥匙。



肖恩·达西
Sean Darcy

肖恩·达西（Sean Darcy）被认为是中情局最具天才潜质的技术内勤，不过，他的放荡不羁最终让他丢掉了饭碗：在任职期间，达西叛经离道的行为包括：无视操作规程、绕过安全权限等级私自进入机密数据库、更改主机数据、入侵局长系统。尽管他将这些行为解释为“让工作效率更快一些”，但如此之多的安全漏洞使CIA高层觉得颜面扫地，只能将这个技术狂人炒掉了事。扬希·韦斯特奇将达西招募进阿尔法小组，并在这次高度机密的“沙漠之矛”行动中，让他去协助Thornton，调查失踪洲际导弹的下落。



斯卡莱特·蕾克
Scarlet Lake

颇有“蛇蝎美女”面相的斯卡莱特·蕾克（Scarlet Lake）是一位世界知名的新闻记者，活跃在世界上各个“热点地区”。无论是哪路神仙，只要是地球生物，蕾克似乎都可以不费吹灰之力找到，并且还能让他们对着摄像机接受采访。是的，如果本·拉登出现在AP的世界观中，那么蕾克照样可以让这位“老人家”就山姆大叔遭受金融海啸谈谈自己的看法。目前尚且不清楚这个左右逢源的女记者究竟在这场间谍游戏中扮演了一个怎样的角色，但可以肯定的是，无论是唱黑脸还是红脸，她都将成为一个狠角色。

常也是最糟的。

对话立场系统（Dialogue Stance System）将提供3种方式的交流手段：专业（Professional）、优雅（Suave）和侵略性（Aggressive），在面对不同的NPC时，主角需要选择合适的态度，否则不但交流失败，而且还可能起到反作用。比如在一个粗暴的角色面前大秀007式的英伦绅士气质，怎么看都有点驴唇不对马嘴。此外，我们还看到了一个先前不曾看到的选项——行动（Action），它不会消费决定点，你也不必再考虑什么——一旦选择，主角就会立刻中止对话，亮出武器与NPC大打出手，同时也意味着主角身份曝光。相信我，在敌人的地盘，你绝对不会做出这一选择……如果你的选择了这一项，大概是因为前面的对话选择太糟糕了吧！



游戏目标地点会用距离实时标出，而前往那里的方式也超乎以往RPG的想象



我们的主角不仅可以乔装改扮，戴墨镜、蓄胡须，也可以用用美人计……

DARKSIDERS
WRATH OF WAR

黑暗血统

预计发售日：
2010年6月24日

■湖北 蚕宝宝

■天启四骑士首领战翻人间和地域！

2009年的一匹黑马——Vigil Games在主机平台上推出的原创动作游戏《黑暗血统》将要移植PC了！游戏以《圣经》新约《启示录》（Revelation）中最后的审判为背景，玩家扮演天启四骑士的首领War被不明势力陷害而触发末日之战，破坏了宇宙的平衡。War遭到出卖后，被放逐到残破不堪的人间，他的大部分力量都被剥夺了。由于堕落天使和恶魔仍然在战斗，War将要与双方作战，寻找打破神、人、魔三界戒律的幕后黑手，并努力重新获得力量。

武器和战斗

在游戏中，War拥有各种史诗级武器，包括信仰之剑、混乱巨剑、死亡之镰以及现代枪支和日式游戏里常见的手里剑。整个游戏过程中，玩家都会不停地获得新的装备、武器以及能力。和时下大多数动作游戏一样，玩家可在游戏中有选择地升级这些武器，以增加武器的伤害或赋予它特殊的属性。

混乱巨剑是玩家在游戏中首个获得的武器，这个大型武器可大面积横扫周围的敌人。在附魔后混乱巨剑会拥有炽热的光芒，相信会赢得部分视觉系玩家的喜爱。游戏中也有魂的概念，在收集足够的魂后可以购买新的武器——死亡之镰。它的攻击范围更大广阔，可将敌人劈成两半。至于日式的手里剑则是典型的远程攻击武器，能让你充分利用地形的优势。


濒临毁灭的人类世界，游戏一开始面临没有剧情交待的混乱可能让你稍感不知所措

游戏在战斗方面吸取了“战神”和“鬼泣”系列的优点，比如（支持手柄的）强烈震动效果以及给予敌人致命一击的半自动QTE操作方式，通过击倒敌人或破坏一些场景物品吸取灵魂，等等。

这款游戏的主机版打击感相当不错，在美式动作游戏中实属上乘，招数简洁而很实用：伤害输出、挑空、吹飞、范围、防反、突进技一应俱全，而且判定宽松，整体节奏掌握得很好，能一直让玩家热血沸腾。如果你的连技使用娴熟，还能获得额外的魂和恢复生命力的奖励。此外，场景中大量道具可以进行互动或损坏，其中还可能有隐藏的魂。

《黑暗血统》中还有不少令人称道的小设计，比如统计行程的计步器、统计敌人失血量的报表——你可以看见总共杀死的敌人一共流了几千加仑的血！


风格化的场景


迷宫中的解谜要素相当丰富，有时候需要利用场景和人物的互动去解谜

英文名：Darksiders　本刊译名：黑暗血统　游戏类型：动作
制作：Vigil Games　发行：THQ　期待度：★★★★


可供选用的各种“大杀器”


爽快的战斗感使本作获得好评


场景不光是末日火山，也有绿树掩映


骑着狮鹫在空中作战便成了飞行射击模拟，让游戏可玩性倍增

探索和谜题

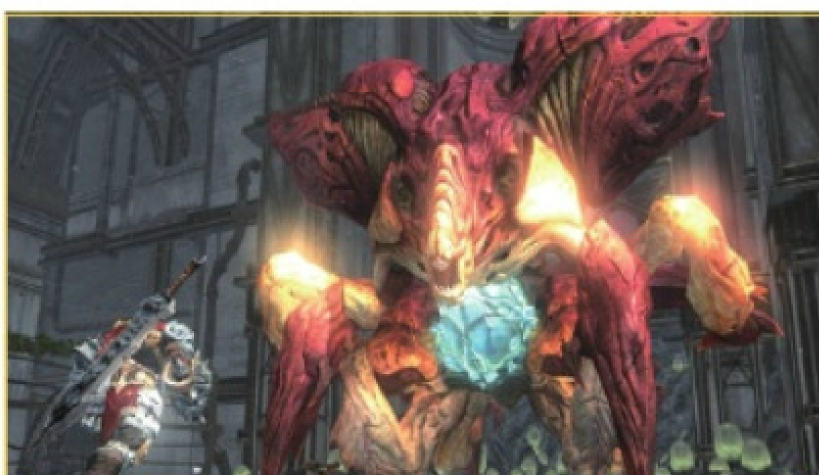
游戏场景属于半开放世界，初次上手感觉和《杀戮原型》（Prototype）的世界差不多。在游戏一开始，玩家只能在一个个封闭的场景内寻找通往下一个场景的通道出口，以及击倒各个关底Boss，收集散落各地的隐藏要素。游戏的剧情推进是通过一个又一个迷宫来实现的。如果玩家想要进入神界的一些区域，必须经过各种各样的迷宫，探索更多的区域才能到达（在地牢中寻找可以去那些区域的关键性道具）。

游戏中的探索解谜也占相当大的成分，流程中设计了不少谜题，需要玩家善用War身上的装备才能顺利解决，比如利用十字弓点燃炸药。除了场景谜题，许多敌人也非光凭蛮力就能击退，冷静观察敌人的弱点以及与场景的关连，是与敌人作战的关键。当玩家获得了失去的力量，War将会从一个机器人般的人物变成真正的破坏机器。最后玩家还将重新获得自己的座驾，毕竟游戏的主角是四骑士之一。总之，War的复仇之旅会带玩家上山下海（War会游泳、潜水），飞天遁地（可骑乘狮鹫扫射地面），前往风格各异的广大区域。

上天和入地

当玩家得到坐骑后，你就可以随时召唤它出来。比如在一个关卡中，War从悬崖上跳下，下方是一个沙堆，他在半空中呼唤了战马，跃下后刚好骑在上面，这个感觉相当美妙。骑马作战的主要武器是机枪，玩家可以持枪干掉从地下不断钻出的敌人。从马上下来后，还可以把敌人当作武器——跳到沙魔的背上，操纵它尽情攻击其它不是对手的怪物们吧！有趣的是，在玩家乘上狮鹫后，又成为一款空中射击游戏；装备上敌人掉落的光炮后，则变成主视角射击游戏，而且射击手感还不赖呢。

在地下关卡中，玩家可以感受到本作出色的画面表现。在一座只剩下残垣断壁的城市里，中世纪欧洲城市的古旧气息扑面而来。美工们在为玩家带来一幕幕人间炼狱的新奇画面。别具匠心的场景很好地烘托了气氛——游戏中色彩会随着场景转换变换出泛红、泛蓝或朦胧的效果，从淹没水道的青苔到灰烬之地的大沙漠，画面的色调绝不会让你心生疲劳。


与Boss战斗往往需要借助场景内物品的帮助


PC版的画面将有更有优异的表现

移植和优化

本作的PC版的发售时间比游戏机版整整晚了半年，但游戏的制作人David Adams表示玩家的等待将是值得的：“我们非常高兴能够为全球广大的PC玩家带来《黑暗血统》，整个游戏设计团队试图通过努力工作来满足当今挑剔的PC玩家的电脑标准，比如分辨率设置、键盘按键、PC手柄等等。”相信在兼容性上这款游戏会比很多移植作品强很多。由于本作评价不错，游戏的续作也处于开发中，好莱坞的片商也表示想将本作改编成电影。P

玩具总动员3

预计发售日：2010年6月15日

■湖北 莫格娜·黑杖

■跟伍迪和巴斯光年一起游戏！

通常我们认为，电影改编游戏都不尽如人意，鲜少看到令人眼前一亮的佳作。3D动画片巨匠Pixar Animation Studios的《玩具总动员3》如今也要改编成游戏，这不禁让人捏把汗——电影中个性印鲜明的众多玩具角色已被定型，这样留给游戏的发挥空间就很小了。然而，我们在这个电影改编游戏中看到一些有趣的设计。

故事模式

游戏包含两个模式：故事模式和玩具盒子（Toy Box）模式。故事模式和一般的游戏改编电影相似，让玩家在游戏中经历电影中的经典场景及事件。在游戏中玩家可以操纵电影中的3位主要角色：风光的西部牛仔伍迪（Woody）、憨厚的星际超人巴斯光年（Buzz Lightyear）和俏皮的牛仔女郎杰西（Jessie）。游戏的故事仍然从这些玩具的主人——安迪（Andy）的房间开始，安迪现在已经是个大男孩了（当年看着电影里的小安迪和玩具们嬉戏的我们也老了）。

玩具盒子

玩具盒子模式才是游戏中最精彩的内容，你可以将它视作“模拟城市”和“GTA”的结合体（除了暴力成分，Pixar的动画是出了名的“绿色”）。

玩家仍然扮演那些叫人喜爱的角色，但游戏场景是一个自由开放的具有西部风情的城市。这个城市全部由玩具所组成，包括赛车场、溜冰场，等等。玩家可以在其中开着玩具车漫游，接受不同的任务，挑战各种有意思的小游戏。游戏中的任务设计夸张而搞笑，比如一座闹鬼的房屋不停地飘出鬼魂在城市中游荡，需要玩家去当一次“驱魔人”；或是帮助满脸胡须的农夫找回失踪的奶牛。完成任务后会获得金钱，用来在城市中购买房屋。


这3名角色大家都认识吧


“飞向宇宙，浩瀚无限！”


不仅可以驾车，还可以骑驴哦

玩家可自定义房屋的样式及放置地点。不同风格的房屋还会使城市中诞生新的居民，如果玩家买下一座古墓，就有可能看到3只眼睛的绿色木乃伊在城市中行走了……玩具盒子模式将给予玩家无限的自由度，而不需要按原剧本看流水帐，相信能吸引不少”玩具饭”吧！



英文名：Toy Story 3: The Video Game　本刊译名：玩具总动员3——游戏版　游戏类型：动作
制作：Avalanche Software　发行：Disney Interactive Studios　期待值：★★★



变形金刚——赛博坦之战

预计发售日：2010年6月22日

■江苏 防弹手柄

■《变形金刚——塞博坦之战》的多人模式参考了《使命召唤——现代战争》的设计。

项目总监Matt Tieger直言不讳地表示，《变形金刚——塞博坦之战》的多人模式参考了《使命召唤——现代战争》的设计，包括Peek和武器搭配系统。“唯一的区别，就是你可以将自己所控制的钢铁战士随时变形成一台战争机器。”

多人规则

多人对战中不会出现擎天柱、威震天、红蜘蛛这些玩家们耳熟能详的重量级角色。因为原著角色之间实力悬殊，将它们硬套到多人模式中，可能会给对战的平衡性带来负面影响。

现在的规则是，玩家首先从指挥官、侦察兵、科学家和战士这4种职业中选择一种，创建属于自己的角色。不同职业的变形模式不同：速度快且行动敏捷的侦察兵金刚可以变形为一辆跑车；科学家能够变成战机，对敌人实施空中打击；指挥官能用光环效果和被动技能提升周围队友战斗力，还可以像擎天柱那样变身为多用途卡车；战士是类似吵闹、铁皮这样的武器高手，变形为坦克和其他装甲车辆后，能极大增强攻防能力。

每种职业都有自己独立的天赋，并可随角色升级解锁更高级的天赋和武器。目前我们看到的高级武器包括肩扛式熔解炮（装备后不影响主武器的使用）、能够暂时瘫痪敌人行动力的EMP霰弹枪、护卫机器人和可以在非变形状态下大幅提高行动力的装甲履带底盘等。另一个从MW多人模式借鉴来的是连杀系统（Kill Streak），随着连续杀死敌人数量的增多，玩家就可以获得更高等级的火力和道具支援。


侦察兵，敏捷和速度是克敌制胜的最好武器


游戏中不乏《战神》形态的巨大化Boss战

身怀绝技

除了根据战术需要灵活组合各种Peek外，每一种金刚都具备各自的特殊技能——科学家可以部署机动感应炮塔机器人，以弥补其正面杀伤力的不足。战士的“旋风斩”技能与《魔兽争霸Ⅲ》兽族剑圣的同名技能非常类似，是为混战突围度身打造的特技。P


大黄蜂贴身肉搏霸天虎的大众脸


这发扬了电影版对近战武器的重视

英文名：Transformers: War for Cybertron　本刊译名：变形金刚——赛博坦之战
游戏类型：动作　制作：High Moon Studio　发行：Activision　期待度：★★★★

SNIPER GHOST WARRIOR

狙击手

预计发售日：2010年6月8日

■北京 红黑军团

■你可以做一名幽灵战士，但并不是彻头彻尾的幽灵战士……

即使在所谓的“潜入类”游戏大行其道的年代，开发一款玩法上强调狙击的游戏也是制作人想也不敢想的策划案。想想看，潜入已经很没有动作性了，狙击手这种以隐藏为行为准则的职业就更加没有前途。然而这次City Interactive真的要用狙击手作为卖点了，在他们精心制作的预告片里，也只有狙击手大显神威的镜头。他们真的要挑战FPS游戏的极限吗？别着急，事实并不完全是这样……

狙击是一个选择

好吧，事实是：在《狙击手——幽灵战士》中设计了两名主角，随着16个任务的展开，你可以交替扮演这两名不同的士兵，因为扮演角色的不同，任务的风格也截然不同。当你扮演一名普通大兵时，要做的和传统FPS中一样，扫荡你所在的场景、干掉每个你看到的敌人，完成关卡的目标；只有当你扮演狙击手时，才会进入作为卖点的狙击关——你会穿着伪装在一个可以俯瞰广阔场景的高处出现，用你的狙击步枪，干掉必经之路上的敌人——显然，制作者只是刻意放大了狙击成分在游戏中的作用而已。

狙击并不简单

为了演好占据一半剧情的狙击关卡，制作者还是想了一些看起来不错的主意。首先是隐藏度的设计：在HUD界面的下角有一个进度条，当玩家隐蔽在某地时，这个进度条会缓慢增长，一旦数值满表你还没有干掉雷达上所见的敌人，那么敌人就会发现你的位置，接下去的悲剧就无需多说了。游戏也设计了和玩法结合的表演效果：当你瞄准时，满足一定条件可以发动子弹时间效果，不仅敌人的行动变成慢动作，屏幕的色彩也会有所变化，高亮地标出敌人以便你击中目标。此时如果精确爆头，屏幕上还会以跟踪视角表现子弹出膛到击中敌人



游戏的故事设定在南美洲某虚拟国家，两名主角正帮助当地人民推翻独裁者统治



下手时机很重要，现在这位置就不错……



瞄准时视角可以缩放，敌人则高亮显示



发动子弹时间时屏幕会改变颜色

的全过程。

对手当然不会坐以待毙，一旦你枪口失准或被附近敌人看到同伴的尸体，自然会导致任务失败。提高成功率的方式有点像玩《盟军敢死队》，比如利用敌人视野的盲区下手。这大概是本作最值得期待的亮点了。

英文名：Sniper: Ghost Warrior　本刊译名：狙击手——幽灵战士
游戏类型：射击　制作：City Interactive　发行：City Interactive　期待度：★★★

神秘博士——冒险游戏

预计发售日：
2010年6月

■湖北 莫格娜·黑杖

■真实体验BBC广受欢迎的电视剧《神秘博士》！

这款《神秘博士——冒险游戏》是由BBC广受欢迎的电视剧《神秘博士》改编而来，由《断剑4——死亡天使》（Broken Sword 4: The Angel of Death）的开发工作室Sumo Digital制作。

神秘现身

与剧集中描述的一样，玩家扮演的神秘博士可以出现在世界的任何地方——尤其是有麻烦出现的地方。游戏发生在1963年的西班牙西南海岸的海角——特拉法格，当然也不少了剧集的招牌场景——同时代的伦敦。然而游戏中的伦敦是一片毁灭后的后启示录风格，当我们的博士与他的助手艾米（Amy）到达此处时，发现这时的伦敦已满目疮痍，人类种族几近灭绝。游戏中的场景相当广阔，玩家将可在其中畅游剧集中没有的区域。

解谜成分

游戏中有大量的解谜成分和小游戏，玩家利用鼠标与场景中的物件展开互动。小游戏包括连接扭曲的电线、组合符号和航海等，它们被设计得相当有挑战性——在原剧设定中，



游戏中的神秘博士和艾米



剧集中的标志物：电话亭

神秘博士是一个靠口才和机智来解决问题甚至拯救世界的智者，因此在游戏中，他无法使用机关枪、手榴弹等武器，就连双枪也没有。于是，制作组量定打造了潜行系统。在部分场景中，玩家需要躲避机器人的追捕，这时画面会出现绿色的射线，提醒玩家注意躲避。

当遇到敌人时，游戏还会自动进行潜行模式，这时神秘博士会蹲伏着慢慢接近敌人，从背后袭击。不过游戏中的潜行判断十分苛刻，玩家只要犯一个小错就会立马被击毙，这就需要玩家有足够的观察力和耐心。

《神秘博士——冒险游戏》将以章节方式陆续提供数字下载，首集名为“City of the Daleks”，大小约为250MB，6月份就会在BBC官网提供下载，随后将以同样的方式陆续推出后续作品。P



需要两人合作解决的难关



毁灭后的伦敦

英文名：Doctor Who: The Adventure Games　本刊译名：神秘博士——冒险游戏
游戏类型：冒险　制作：Sumo Digital　发行：BBC　期待度：★★★



辐射——新维加斯

预计发售日：
2010年第三季度

■上海 Jump

■落基山脉与内华达的荒漠将见证废土冒险风情的新章节。

《辐射——新维加斯》已经确定会在今年秋季上市，最近黑曜石与多家媒体合作，对外公布了最新的开发状况，并曝出了更多的游戏特色。

灯红酒绿维加斯

战争从不改变，维加斯也从不改变。当你第一次步入废土世界中的罪恶之城时，脑子中大概会闪过这么一个念头：即使2012地球毁灭，作为这颗行星的寄生虫，人类骨子里对奢靡浮华的追求亦是不会被伤到分毫。和被炸成碎片的华盛顿特区完全不同，维加斯在后启示录世界中仍然灯红酒绿、醉意阑珊，集这个世界的雍容于一身。这该死的城市有用不完的电力，还奢侈地点亮了霓虹灯。混蛋，难道你们不明白在废土的世界里浪费已经不仅仅是道德问题了吗？

然而连黑曜石也不忍心毁掉维加斯的穷奢极欲。酒精、黑帮、情色和赌博，核战之后，罪恶之城的灵魂和人类原罪一样坚强。维加斯的街头随处可见穿着暴露言语暧昧的女性，但惊喜的美好时光却被某些军人模样的家伙粗鲁的打扰了，这些看起来就处于荷尔蒙暴走状态的新加州共和国的军人显然不好惹。嘿，小子，注意你的分寸。转换转换心情，去赌场里碰碰运气吧。

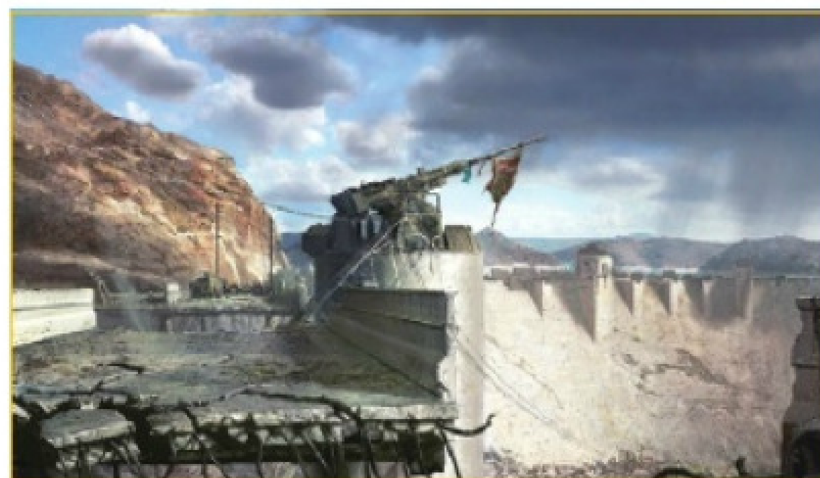
值得一提的是，在《辐射——新维加斯》里，你能拥有不止一种的货币。在政治势力乱七八糟的西部，各家当权者都争先恐后发行自己的货币。新加州共和国发行了纸钞、凯撒军团铸造了硬币……当然瓶盖仍然是泛废土通用的硬通货，目前我们知道，游戏中至少会存在这3种货币。不同的货币可以兑换，但汇率就得参考当地的“货币政策”了。在新加州共和国的地盘里，纸币的价值大概会更坚挺一些，但到了凯撒军团地界大概就得贬值，货币战争说的大概也就是这层道理。当然，在赌场里，筹码是你唯一需要关心的一般等价物。

只是喜好小赌怡情的读者们可以略过下面一段，但如果你打算在废土世界里靠豪赌致富腰缠万贯，以下的信息就十分重要了。快速成为有钱人的秘籍：第一步，创建人物时把运气属性加满；第二步，把你所有的瓶盖儿都换成筹码；第三步，把筹码全丢进赌博游戏机里。

请不要将以上部分当真。

事实上，无论你的运气是高是低，在被S/L定律操控的游戏世界里，赌博等于是给玩家送钱的设定。当然，运气属性的确和游戏中的赌博运气有直接关系。赌场存在的意义其实并不在于金钱本身，而在于找乐子。

是的，找乐子。轮盘机、花旗骰、老虎机还有纸牌21点，这就是活生生的维加斯，而且每个赌场甚至都有自己的独特规则。即使人类文明完蛋了，赌博文化大概也会继续流传

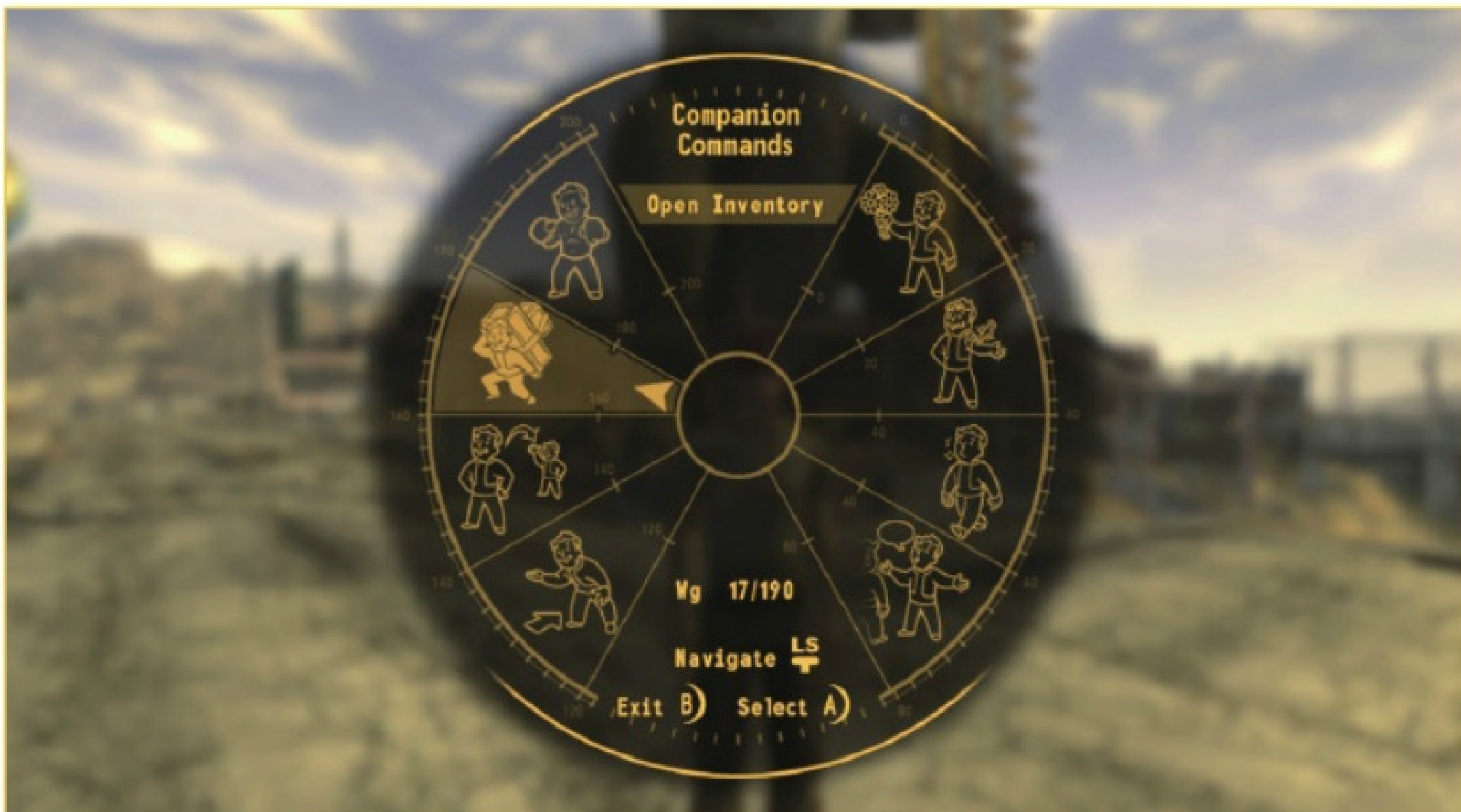

胡佛大坝的原画，这里曾经是个热闹的战场


还记得之前前瞻中提到的可爱的恐龙饭店吗？这就是在它的大嘴巴里

英文名：Fallout: New Vegas　本刊译名：辐射——新维加斯　游戏类型：角色扮演
制作：Obsidian Entertainment　发行：Bethesda Softworks　期待度：★★★★☆


后面的是同伴还是“神秘客”？


虽然它们和你的救命恩人是同一型号，但你完全没必要手下留情



队友似乎比想象中还要能干，如果你还记得《辐射3》里因为《独立宣言》一直跟你到天涯海角的女士在战斗中的表现，就赶紧祈祷队友的AI真正强大起来吧！



作为一名牛仔，力量不够怎么行！可是……运气也很重要……

下去。这帮完全不知废土世界艰辛的家伙甚至还委托你去为赌场帮忙找一名音乐家，天，可我只认识死爪哲学家！

游戏中的21号避难所大概会验证一个猜想。如我们所知，绝大部分的避难所本身就是一个特定的社会实验室。21号避难所是一座赌博避难所！在这里只有一条规则：赌博决定一切。任何行为，任何纷争都依靠赌博来决定结果。这座避难所最终诞生了何种社会形态，且待游戏中分解。

恶棍从不改变

好了，欢乐时光结束。你扮演的角色莫名其妙卷入了派系纷争，被人冲着脑门开了一枪（或因为什么别的原因，总之你失忆了），你像块破布一样被丢出了维加斯，并在美泉镇被搭救，这都是我们知道的老故事了。总之，冒险从这里开始。在冒险之初，大概你只是想搞明白是谁给了你一枪，并好好偿还这份“惊喜”，以尽到礼数。但我们都知道，在英雄的故事里，个人仇恨只是小小的引子，你最终必然将被卷入到更波澜壮阔的阴谋当中去。

新加州共和国与凯撒军团的斗争由来已久。新加州共和国在胡佛大坝一战击溃了凯撒军团，也让后者被迫东迁。凯撒军团是一帮废土时代的奴隶主。他们征服废土部落、攻击城镇，将所有能抓住的人变成自己的奴隶，并杀掉所有带不走的人。残暴这词似乎是为凯撒军团而造的，奴隶主很热衷于杀戮和展示受害者的尸体。在东边蛰伏了几年后，凯撒军团似乎有杀回内华达沙漠的意图。

这些武装奴隶主一看就是恶棍，



新加州共和国实际上控制了周边的地区


是什么人要炸毁海留斯一号?

但和他们交战的新加州共和国也算不上什么好东西。他们使用暴力霸占了水源，借此控制了周边地区。他们习惯使用暴力方式来行使他们以暴力为后盾的权力。这些粗鲁的军人野蛮对待当地人，并使用暴力手段压制他们控制范围内的任何势力。

凯撒军团和新加州共和国之间的纷争就是废土的缩影：暴力、权力、掠夺与纷争……新加州共和国并未贯彻公正，但却为其统治区带来了表面上的秩序。凯撒军团虽然传播着血与硝烟，但荒漠中的部落在被他们征服并奴役之前也不过重复着相互的残杀。从某种意义上讲，凯撒军团也好，新加州共和国也好，他们不过是废土世界上痉挛着挣扎着的人类文明表现形式罢了。

这就是废土

看起来，由原班人马制作的《辐射——新维加斯》比起《辐射3》要更忠于系列一贯的主题：暧昧的价值观和道德抉择，荒诞的世界和让人笑不出来的笑话。距游戏发售还有一个季度，你还有充足时间给你的哔啪小子3000型充满电，仔细检查好行囊和武器，点满运气指，以及，收集足够多的瓶盖儿。

I'm going to NEW VEGAS! P

丧尸围城2

预计发售日：
2010年8月31日

■湖北 暴雪Boy_神焰

■嬉皮笑脸的僵尸大屠杀取代阴暗郁闷的脱出战。

近两年，主流的恐怖题材动作或射击游戏越来越喜欢瞄准僵尸。“生化危机”这样的老牌子暂且不提，《求生之路》以及重制的《德军总部》等，都或多或少是以虐杀僵尸为噱头，它们对应的DLC的人气也是节节高升，俨然一片“战僵尸”的繁荣景象，只是当中的创意各不相同。可是，距离中旬刊的上次前瞻已经过去了一年，《丧尸围城2》还在默默开发当中，我们能对秋天即将发售的这款游戏期待些什么？

父女情深

这里要提到系列的首部作品《丧尸围城》，它最初由CAPCOM在Xbox 360上推出。在2006年看来，它是一款风格类似“生化危机”系列的恐怖幸存游戏，游戏的主要制作人是以制作“洛克人”“鬼武者”等系列而闻名的稻船敬二。游戏推出后以其独特的玩法、畅快的战斗手感及逼真的氛围感获得了玩家和媒体的一致好评，随后官方还推出了游戏的Wii版和手机版。去年2月，CAPCOM宣布了续作正在制作中的消息，这次终于有PC版了！不过，此次游戏的制作团队



僵尸感染的爆发使幸运城成了一座恐怖之城



组合道具所需的流程

并不完全来自CAPCOM，他们将游戏外包给了加拿大游戏公司Blue Castle Games，一代部分的制作人马（包括稻船敬二）只起到保驾护航的作用。

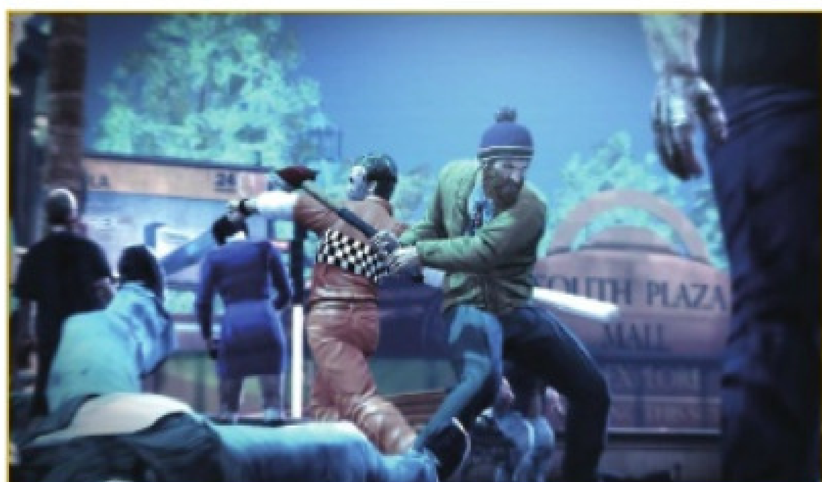
在前作中，玩家扮演一名叫Frank West的摄影记者，深入一个虚构的美国小镇Willamette，运用自己的智慧和力量在重重僵尸的威胁下求生，并解开这场灾祸背后的真相。根据一代的剧情交代，导致僵尸大爆发的原因是一种名叫Ampulex Compressa Giganteus的基因工程胡蜂的寄生虫，它能控制宿主，使之



Chuck的女儿Katey不幸被僵尸咬伤，主人公必需得不停收集药剂来遏制情况恶化

英文名：Dead Rising 2　本刊译名：丧尸围城2　游戏类型：动作
制作：Blue Castle Games　发行：CAPCOM　期待度：★★★★☆


用金枪鱼模型来攻击僵尸怎么样?



游戏已经完全抛弃了早期“生化”式的逃生主题，杀得爽才是真谛……


玩家在游戏中可以组合两种不同的武器而“合成”出一种新武器，比如主人公Chuck Greene划桨与电锯的组合、刀与拳套的组合……



合作模式下游戏会提供一些外形上的自定义选项以示区分，图为Chuck与克隆Chuck

成为嗜血僵尸，再加上冷漠的政府和愤怒的幸存者，最终酿成了这场惨绝人寰的灾难，而在《丧尸围城2》里，局势进一步恶化：僵尸感染开始在美国大面积爆发，更多人不是直接丧身于僵尸的狂暴血性之下，就是被困于灾情爆发地带，无助地饱受恐惧与绝望的煎熬。

主人公Chuck Greene就属于后者，他本是一名摩托车手，拥有一个幸福的家庭，谁料他和家人所在的幸运城（Fortune City，一个以现实中的赌城拉斯维加斯为原型的虚拟城市）突然成了僵尸感染爆发地之一，Chuck Greene的妻子直接丧身于僵尸潮中，他和女儿Katey还有其他幸存者虽然暂时逃过一劫，但Katey却在逃跑过程中被僵尸咬伤。要避免心爱的女儿变成一个傀儡怪物，Chuck需要定时都给女儿打一针Zombrex药剂，减缓她的变异速度直至他们获得援救。但是，Zombrex药剂在游戏中只能通过购买获得，于是主人公除了要不停虐杀僵尸，还得通过各种方法赚钱而得到救命的神药。

合作模式

前作之所风行，除了硬件提升后制造的无尽同屏僵尸数量外，很大一部分原因是提供了大量的可使用武器。在本作中，玩家可使用武器数量有增无减，玩家可使用各种方式来尽兴杀戮僵尸，目前已知可以使用的武器包括剑、枪、刀、火箭筒甚至割草机，主人公还能就近取材拾取一些环境道具来攻击敌人。特别值得一提的是，本作还引入了一个“武器组合”概念：游戏中玩家可以收集“武器组合卡”（Combo Cards）和对应的武器原材料，并在一间被称为“Combo Room”的小房间里手工合成武器。利用武器组合，玩家可以将一些日用品摇身一变成杀人利器，比如用一个泰迪熊加上一挺轻机枪，就可以组合成一个“自由熊宝宝”（Freedom Bear），它能自动攻击其周围的僵尸；或是将一组电钻和一个金属水桶组合成一个“电钻桶”（Drill Bucket），攻击时直接将之往僵尸的头上一套……又或者将钉子和棒球棍组合成一把狼牙棒；使用汽车电池与钉耙组合成“电钉耙”（Electric Rake），轻轻一挥就放倒大批的僵尸。你还能利用这个原理组合一些想也想不到的道具，比如“啤酒帽”（Beer Hat）——在工程帽上组合一瓶啤酒，这样就成了一个移动式回血道具。

官方表示，实际游戏中可用的武器组合超过百种，而武器组合卡的来源还可以通过在游戏中购买获得。使用这些“官方认证产品”杀敌的好处是，玩家会获得双倍的PP（Prestige Points，类似于传统的经验值）奖励。

和原作一样，游戏内置了诸多任务完成时间限制，游戏也因此和原作一样在界面上集成了一个实时钟表，显示玩家还剩余多少时间（原作里是两小时等于一天）。游戏场景方面，目前已知的包括一家名叫Yucatan的赌场（从名字就看得出浓厚的玛雅文化特色），以及Royal Flush Plaza购物中心——后者与前作里的购物中心类似，至于Yucatan赌场，如前所述，幸运城设计灵感来自拉斯维加斯，所以游戏中玩家可以在赌场里来上几把碰碰运气，比如玩玩老虎机（得先支付买筹码的钱，还得小心后面僵尸会冷不丁给你来上一口）。在前作里，玩家所扮演的Frank拥有照相功能，可以在游戏里实时拍照，但这个功能在本作中被取消，因为Chuck并不是个摄影界人士。

《丧尸围城2》会在今年夏天发布一个试玩版，据称将会提供不低于3小时的游戏体验，并交代了一作和续作之间的一些剧情。P



职业进化足球2011

预计发售日：
2010年11月

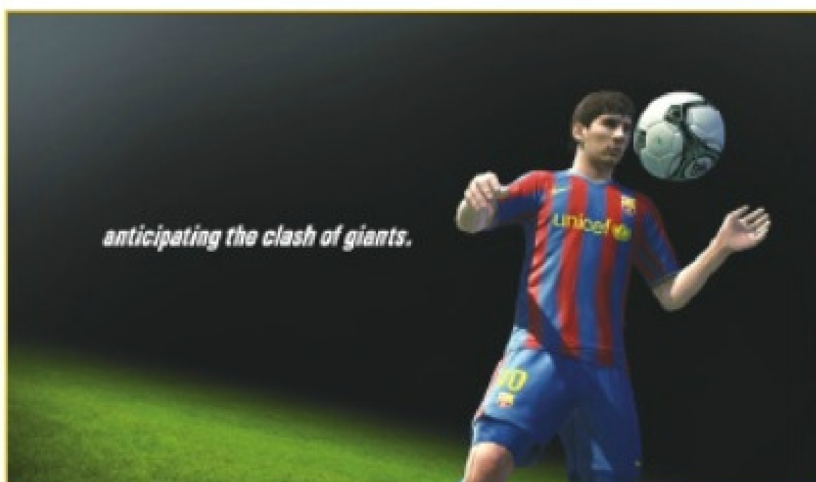
■北京 MerlinPinkstaff

■KONAMI又一次宣称，这是“最完整、最真实的PES”。我们为什么要说“又”呢……

EA最近几年在主机上推出的FIFA系列表明，一年一作、流水线式发售的足球游戏不会令人厌烦，除非这个游戏出现问题。比如在PES2010里，无敌一般的瘸腿带球和高弧度、高精准、脱离物理常识的传中球就是个大问题，更别提尺度飘忽、经历好几个补丁也不见修正的裁判问题了。尽管如此，这些缺陷又成了《职业进化足球2011》值得期待的契机，5月5日，KONAMI正式公布了这款意料中的游戏，并宣称将秉承该系列优秀传统，带来一次“最彻底的革命”，大幅改进游戏玩法，向真实足球体验进化，结果就是“迄今为止最完整、最真实的PES”。

AI调整

以上的套话每年都有，值得注意的是新作许诺采用新的AI引擎，许诺在提高自由度的同时，玩家可以掌控每一次决策、每一个动作，也不会存在辅助AI一厢情愿的干扰，比如传球不会自动交给距离最近的球员，更符合真实情况。此外，防守AI、门将、比赛节奏、战术策略等方面都会有所进化，球员拥有更多样化的动作和表情风格。在线大师联赛首次被引入，玩家可以组织自己的大师联赛队伍在战网和其他玩家对决，甚至可以和线上其他玩家进行球员交易。



PES2011的先行预告片是梅西的独角戏。梅西继续成为PES系列的代言人，但看起来人物模型还是沿用了PES2010

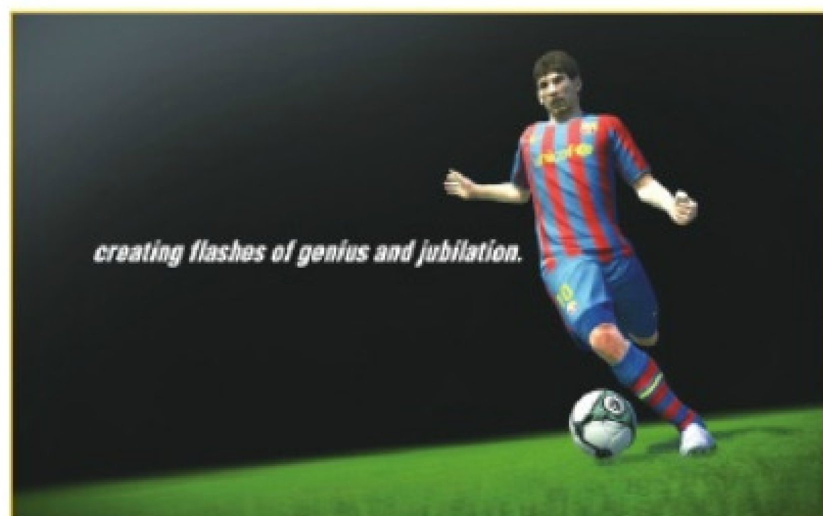
控制系统

WE小组表示，PES2011的一个主要观念革新就是经过特殊设计的控制系统，将会更容易地让玩家实现三角传递、空档跑位，拉开进攻的层次，场面也更加赏心悦目。但比起PES2010，带球和控球动作预计会较难掌握熟练，进而弱化练就超级带球技能的玩家。关于这一点的细节披露是，新作里射门与耐力因素被考虑了更多——不断地跑步会影响到玩家的运动情况，可能会降低跑步速度，影响体能，从而让那些喜欢带球连续过人的玩家到了门前已经是强弩之末。

以上只是PES2011公布的初步消息，关于PES2010中的明显弱点有何改变我们还不得而知（通常制作组也不会正面回应）。按照惯例，游戏将在E3期间发布更多消息，秋天的GC和TGS展会期间提供试玩版。P



热血的预告是否能带来脱胎换骨的变化?



PES系列此前已经获得了欧洲冠军联赛、欧罗巴联赛的独家授权，新作还将增加授权的南美解放者杯赛事

英文名：Pro Evolution Soccer 2011　本刊译名：职业进化足球2011　游戏类型：体育
制作：Winning Eleven Productions　发行：KONAMI　期待度：★★★★



一级方程式锦标赛2010

预计发售日：
2010年第三季度
■北京 红黑军团

■继承了DiRT等成功游戏引擎的F1 2010不仅在技术上有所进步……

在将近10年时间里，F1这项世界车坛的顶级赛事一直被游戏业所遗忘。并非没有人做过努力，SCEA和EA Sports都曾握有F1游戏版权，也曾在21世纪最初几年推出过数款F1游戏。除了画面先天不足外，F1赛事的高强度快节奏和挑战人类极限的反应速度是它不容易被玩家接受的原因之一。现在，凭借《超级房车锦标赛——起点》（Race Driver GRID）以及《科林·麦克雷——尘埃2》（Colin McRae: DiRT）等作声名鹊起的赛车游戏专业户Codemasters接过了这个烫手山芋，2009年他们曾在PSP、Wii平台尝试过F1游戏，积累了一定经验，现在这个任务落到了伯明翰工作室的肩上。

个性化F1

游戏的首席设计师Stephen Hood曾是SONY时代F1游戏的开发组成员，他对F1游戏的直观印象是“没有特色”，一切就像中规中矩的赛车游戏一般，不能让人坚持下去。为此，继承了DiRT等成功游戏引擎的F1 2010不仅在技术上有所进步，在拟真F1比赛上也下了功夫。当你在赛道上奔驰时，你的对手一个个充满个性，他们的技术高地、驾驶偏好都真切地反映在其行为上（比如舒马赫的雨天战术就十分突出）。


目前发布的Per-Alpha版截图仍套用2009的赛车模型，但图上注明将来会被2010车型替换

和前作F1 2009一样，为了应付高速比赛，新手玩家可以通过打开电子辅助设备，让电脑帮你修正行驶路线、作出更精准的油门及刹车控制，从而更轻松地驾驭赛车，保持流畅度；熟练的高级玩家，可以通过关闭部分或全部辅助设备，打开油料消耗及轮胎磨损系统，自主比赛的全程。

作为一款真实向竞速游戏，F1 2010设计了一个复杂的气候系统，可以模拟一场F1赛中不同的天气变化。图像方面，晴天和雨天的的路面效果会有真实体现；拟真方面，湿滑与干爆赛道的特性完全不同，什么时候要换雨胎肯定是大有学问。

生涯模式

作为官方授权的游戏，玩家在游戏里有机会扮演所有F1车手，也可以像F1 2009那样体验生涯模式，创建新车手通过各种挑战赛和试车与F1车队签约，赢得参加正赛的机会，同时允许你与同队车手、车队和媒体进行互动（大概与“尘埃”系列中类似）。P


车手视角非常有临场感，但游戏画面仍旧是EGO引擎一贯的昏黄效果


艰难的雨天赛

英文名：F1 2010　本刊译名：一级方程式锦标赛2010　游戏类型：竞速
制作：Codemasters Studios Birmingham　发行：Codemasters　期待度：★★★★

虽然制作人称使用E'lara时游戏会有些接近《战争机器》的感觉，但必要时她也能使用剑来攻击。在游戏中，玩家可以最大限度地对环境进行干涉——巨大的石柱会在你的面前轰然倒塌，利用燃油还能射出火箭……而联网模式也很自由，只是要谨防你的队友过关后将宝物全部“卷走”……

恶魔熔炉

预计发售日：
2010年第三季度

■上海 S.I.R

■用现代手法还原地城冒险的团队精神与压迫感！

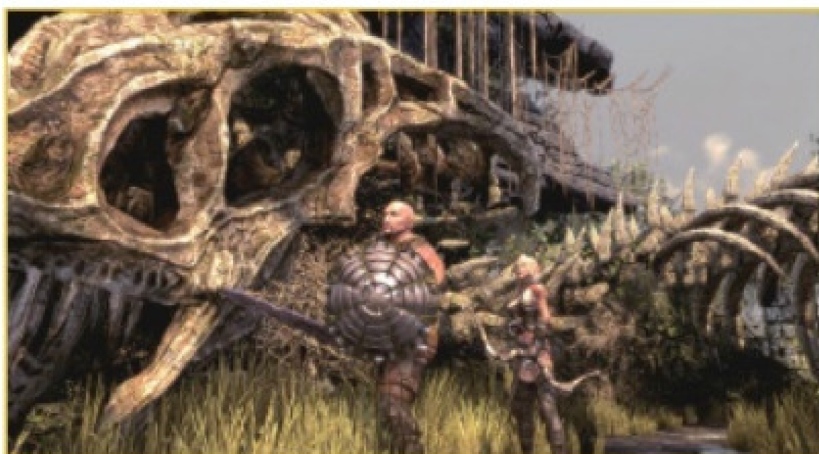
不知不觉，“废土”“巫术”，乃至“冰城传奇”这样的名词，对新一代玩家来说都距离太过久远，以至于连回忆的机会都没有。但从那个时代跟随这些名作一路走来的Brain Fargo（inXile entertainment的CEO）却时常怀念往昔RPG的峥嵘岁月。那时的玩家们灰头土脸，在阴暗的地牢里跨过一扇扇门，整天与地精、骷髅为伍，偶尔还会找到个装满陷阱的宝箱……那是个受到“龙与地下城”巨大影响的时代，但现在业已一去不返。Brain为了让新时代玩家重新感受到过往地牢游戏的魅力，用高度动作性的系统将其重新包装，这就是《猎杀——恶魔熔炉》的来历。

二人三足

《猎杀》以合作战斗为主要设计方向。主角有两人：一位是擅使弓箭，具有小恶魔性格的精灵女孩E'lara；另一位则是装备着剑与斧等重型武器，身壮如牛的野蛮人Caddoc。两人最初作为佣兵，为了挣点小钱造访一座边境村落，然而这却是一场阴谋的开始。为了寻求答案，两人一同踏进了阴暗的地牢。

游戏的战斗就像是奇幻RPG与第三人称射击的混合体。Caddoc在前线冲锋；E'lara可以躲在岩石后面，探头用弓攻击，特别是按下一个扳机进入瞄准模式，用另一个扳机射击——很像同为“虚幻3”引擎的《战争机器》。两个人都可以使用各种魔法，有吹飞系，也有冻结敌人的法术。游戏追求距离上的平衡，一人主打一人援助，比如对倒地的队友扔出药水瓶，或用魔法来增强队友的实力，要单打独斗的话会相当困难。这就像二人三足的运动，两个主角的命运被完全绑在一起。

当然《猎杀》也允许单人游戏，此时队友交由AI控制。在场景与场景间你可以切替所控制的角色。而《猎杀》也绝不仅仅是款奇幻版的射击游戏，其中的RPG元素仍旧十分完备。


两位可选角色奔波在奇幻风格的大地上


少不了血腥的断肢演出


神秘背景和混合类型的设计一定会很讨巧

地城探索

当你怀疑这是“上古卷轴”系列的又一个版本时，可以看看众多的地牢种类，不仅有传统的黑暗空间，还有从裂谷到山洞的各种野外场景。战斗之余，会有探索与解谜的部分调整节奏——如果你找到了隐藏通道，就能获得大量道具。由于游戏并没有随机性，所以花更多时间探索就会得到更好的武器。玩家可以通过交换一种特殊水晶来解锁技能，通过技能树来选择升级技能的种类。P

英文名：Hunted: The Demon's Forge　本刊译名：猎杀——恶魔熔炉　游戏类型：动作角色扮演
制作：inXile entertainment　发行：Bethesda Softworks　期待值：★★★☆

1

“辐射”系列游戏的知名专题站“Duck and Cover”日前发布了更多“辐射”网游版《V13计划》（Project V13）的概念图。由Interplay秘密开发的“辐射”网游版因为和Bethesda Softworks的版权官司而浮出水面，现在公布的更多概念图似乎表明游戏的开发并没有停止，尽管Bethesda Softworks声称这个官司会一直打下去。

官方网站：未开放



这幅概念图展示了一个白雪覆盖的城市，美术风格和Bethesda Soft-works的《辐射》以及《辐射——新维加斯》不太一样

2

5月1日，由软星科技（北京）有限公司开发的国产RPG《仙剑奇侠传五》（Chinese Paladin 5）发布了游戏Logo。Logo与前作《仙剑奇侠传四》极为相似，仅仅在数字和背景图案上有所改变，整体风格类似“最终幻想”系列的处理。软星科技表示，《仙剑奇侠传五》的官网主体架构已经基本制作完成，即将开放，并会在近期发布游戏的首个宣传视频。

官方网站：未开放



“仙剑”系列又回到北软和姚壮宪的手中，值得期待

3

最新一期的《Gameinformer》杂志以封面游戏的形式，报道了全新科幻射击游戏《子弹风暴》（Bulletstorm），将在2011年发售。游戏由《战争机器》的发行商Epic Games旗下的People Can Fly工作室开发，由EA发行。《子弹风暴》同样采用了“虚幻3”引擎，玩家将扮演被流放到宇宙中的荒芜之地的主角，在那里与各种的巨兽和生化人火拼，画面和游戏风格相当硬派。People Can Fly确认该作具备“绝妙的”多人模式，但目前还不肯透露细节。



游戏背景设定在26世纪，主人公Hunt Sato曾是雇佣兵，后来在一次行动中被组织出卖，被遗弃在这个充满了生化人的荒野之地

官方网站：http://www.bulletstorm.com/

4

由Dark Energy Digital为XBLA平台开发的第三人称射击游戏《恐水症》（Hydrophobia）日前宣布只在XBLA上限时独占。游戏非但会推出PC版本，还会推出PSN版，但并没有透露PC版的发行时间。

官方网站：http://www.hydrophobia-game.com/

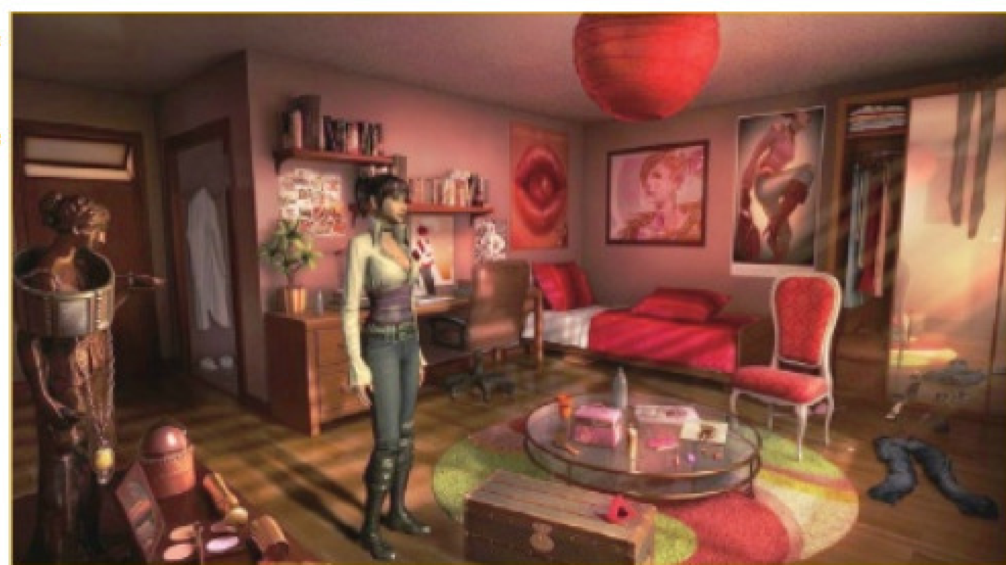


游戏发生在人口急速膨胀的未来，在海上航行的超巨型游轮“世界皇后”号遭受海难，船只进水。患了恐水症的女主角Kate必须克服恐惧逃出这片汪洋……

5

冒险游戏黄金时代的知名剧本作者、“狩魔猎人”（Gabriel Knight）、“国王秘使”（King's Quest）系列的创造者之一Jane Jensen公布了她的最新AVG《灰质》（Gray Matter）。Jane Jensen近年来一直致力于“灭罪红颜”（Womens Murder Club）等核心向AVG的开发，目前这款《灰质》看起来仍旧是传统的点击搜索式玩法，以故事取胜。

官方网站：http://www.graymatter-game.com/



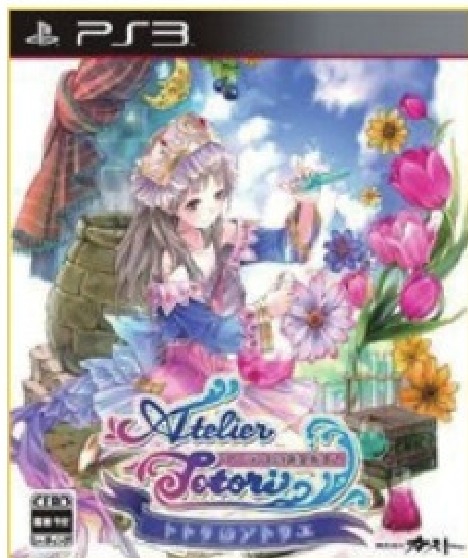
“灰质”是一种神经组织，是中枢神经系统的重要组成部分。这款游戏据说也将讲述恐怖科学实验背后的故事

6

Deep Silver公布了其首款赛车游戏《nail'd》，玩家将驾驶四驱车在野外上演恐怖的赛车之旅，挑战自己的操作和反应速度。游戏有锦标赛等各种比赛模式，玩家需要选择不同等级的赛车，包括摩托车和四驱车，选择好轮胎后，就可以与AI以及全球在线的玩家联机对战。游戏《nail'd》由Techland开发，预计在今年第四季度发售。

官方网站：http://www.naildgame.com/ P





特特丽的工作室 雅兰德的炼金术士2

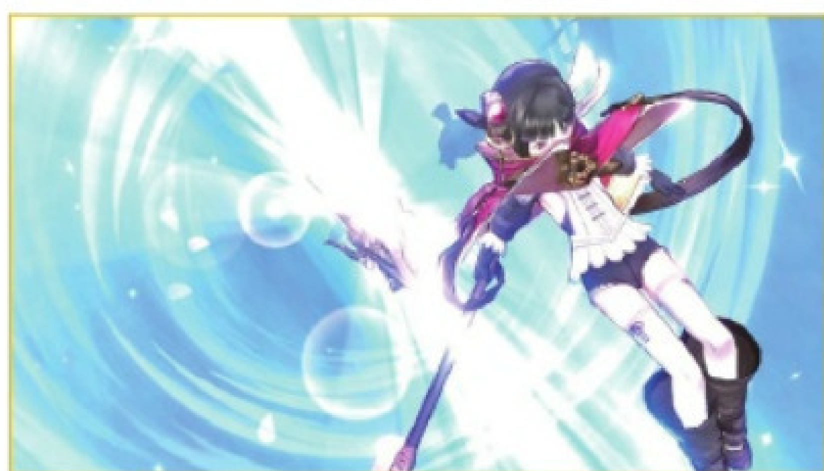
●トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術師2●特特丽的工作室——雅兰德的炼金术士2●Gust●Gust●角色扮演●PS3●2010年6月24日●日版

本作是以“炼金术士”为主题的合成类RPG“工作室”系列的最新作。PS3的上一代作品《罗罗娜的工作室》发售后受到玩家好评（二手价位一直高居不下），本作中玩家将扮演13岁的少女特特丽，在雅兰德的边远渔村过着平静的生活。特特丽性格内向懦弱，但是从开始学习炼金术后对自己渐渐有了自信，逐渐成长。特特丽的母亲是一名闻名的冒险者，几年前突然下落不明。特特丽为了成为像母亲一样的冒险者并找寻母亲而踏上了旅途。前作中的主角罗罗娜也会在本作中登场，性格虽然没有改变，但随着经历的增加变得成熟起来。疼爱自己弟子的同时，也有为人师的一面。她作为炼金术士活跃在雅兰德，并为了传授炼金术而到处旅行。

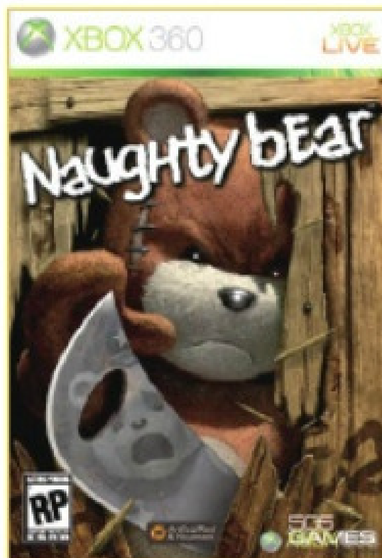
本作战斗系统新加入了协助系统，当特特丽受到攻击或攻击敌人时，可得到队伍伙伴的支持。为了弥补女主角薄弱的缺点，伙伴们会站在特特丽的面前，帮她承受敌人的攻击伤害。所有的伙伴角色们都拥有各自不同的“必杀技”，在战斗中不断累积必杀技槽，全满后便可以发动。P



在雅兰德的渔村里展开冒险



必杀技的发动



顽皮熊

●Naughty Bear●顽皮熊●A2M●505 Games●动作●PS3/Xbox 360●2010年6月22日●美版

本作是由欧洲制作组A2M——代表作《潮湿》（Wet）——开发的全新动作游戏。风格独特，画面可爱，游戏的主角——毛绒绒顽皮熊初看上去也是如此，其实这是一只非常凶暴的熊。由于受到其他熊的排挤，顽皮熊没能被邀请参加梦想的生日聚会，怀恨在心的顽皮熊决心向其他熊复仇。

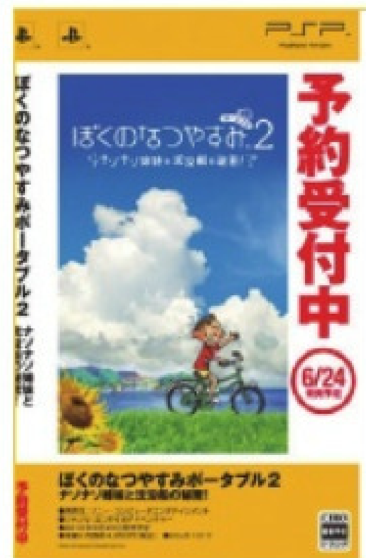
在游戏中，顽皮熊要想尽办法惊吓激怒或伤害其他的小熊以此来获得“顽皮点数”（Naughty Points），使用武器、陷阱以及恐怖的战略对仇敌们进行生理和精神的双重打击，够凶残不？制作组表示游戏的灵感居然来自暴力游戏《狩人》（Manhunt），只不过在表现手法上夸张诙谐。本作共有30个关卡，还有各式各样妙趣横生的武器供给玩家使用。在游戏的演示动画中，我们看到静谧的树林里一只蓝色的小熊吹着口哨缓步走来，看到篝火伸出小肉爪子烤火，四周传来青蛙的叫声，多么和谐的一幅画面！此时藏匿在草丛中的顽皮熊借助树叶的掩护从背面袭击蓝熊，一把将他推入熊熊燃烧的篝火中……当然，在卡通风格的背景下，画面一点也不血腥，还能让我们坏坏地会心一笑。P



看似可爱的顽皮熊，其实……



好残暴啊好残暴



我的暑假2携带版 神秘姐妹和沉船的秘密

●ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と●我的暑假2携带版——神秘姐妹和沉船的秘密●Mkitchen●SCE●其它●PSP●2010年6月24日●日版

本作是PS2上《我的暑假2》的重制版，是操作小男孩充分体验日本小学暑假乡下生活的怀旧类游戏。背景设定在富海，一个朝气蓬勃人情温暖的小镇。重制版除增加新角色和新故事外，还将加入大量具有日本风情的夏日游戏要素。比如首次登场的千代子与佳子是对“谜语姐妹”，虽然感情很好，但是都非常好强，她们因比赛谁比较可爱而吵了起来，借由游戏提出7道课题，由主角来决定她们之间的比赛胜负。小说家鱼丸也是新增的角色，找不到灵感的她来到这闭门不出，如果将你的有趣经历讲给她听，她会将这些事件记录下来写成小说。

昆虫采集要素在本作中也得到增强，游戏中的昆虫数量将达到200种，为系列之最，抓到的昆虫会记录在图鉴中，将整本图鉴填满也是本作的招牌要素之一。所抓到的种类与数量可在二周目中继承，算是很贴心的设计了。重制后的海洋也更为广阔，可供探索的范围比原作大得多，玩家甚至可以潜入海底去寻找失踪已久的沉船的秘密，说不定还能找到未知的宝藏。P



朝气蓬勃的富海小镇



探索海底世界



幽灵欺诈

●ゴーストトリック●幽灵欺诈●CAPCOM●CAPCOM●冒险●DS●2010年6月24日●日版

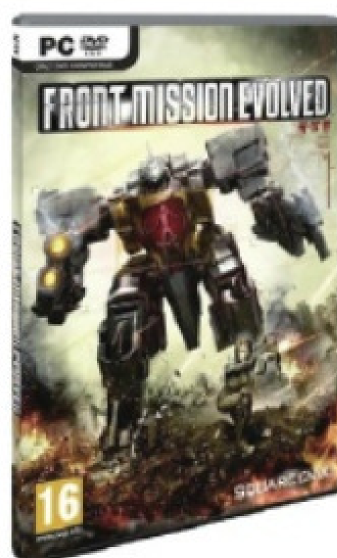
《幽灵欺诈》是由号称“逆转裁判之父”的巧舟制作的全新冒险推理游戏。本作的风格却与“逆转”系列截然不同，玩家在游戏中扮演已经死去了的“幽灵侦探”西塞鲁——在某个夜晚的街边深处，西塞鲁被一颗子弹夺去了生命，成为鬼魂的他，脑海里的记忆随着生命一起消失了。西塞鲁一直在追踪自己死亡的真相，由于是一个已死去的幽灵，因此他将可以借助一些特殊能力来进行侦探工作。

西塞鲁的特殊能力包括附身于各种物品以及与死人对话，这将对他调查自己的死因有很大帮助。西塞鲁可附身于物体上，并借由操纵物体来获得改变命运的力量，附在死人身上就可以和其它灵魂交流。游戏中有时间限制，死亡后的第二天上灵魂就会逝去，西塞鲁要在唯一的晚上展开“孤独的追击”。而唯一的线索则是目击了自己死亡的一名女警察。游戏中可附身的物体很多，如雨伞、电风扇、自行车甚至甜甜圈等，需要玩家慢慢发掘，并寻找附身后的作用，这是游戏的最大乐趣所在。本作的风格偏黑暗，但配乐和“逆转”系列很相似，都是热血的电子合成乐。P



这是一款需要思考的推理游戏


游戏需要拯救的女主角



前线任务进化

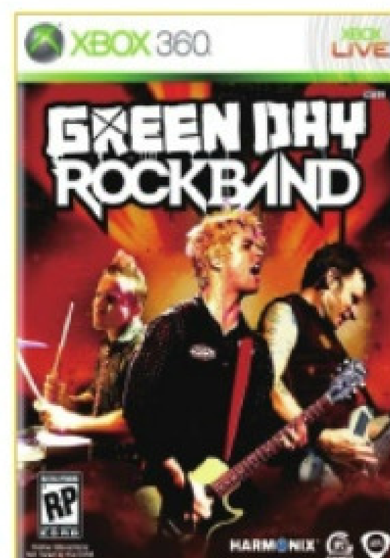
●Front Mission Evolved●前线任务进化●Double Helix Games●SE●射击●PS3/Xbox 360●2010年6月30日●美版

以装甲机器人为主题的“前线任务”系列本是策略/角色扮演游戏，游戏中的未来世界由各国联合而成的大型联邦所掌握，零星的区域冲突不断，于是各国都投入新一代的大型人型装甲机器人武器的开发，故事就在人型装甲机器人与操纵者血泪所交织而成的各场战役中展开。不过不同于以往，最新作《前线任务进化》将改为快节奏的第三人称射击游戏，玩家控制装甲机器人Wanzer，在战场中与敌军或其他玩家展开对抗。本作的战场是饱受摧残的纽约（这个国际大都市在游戏和电影中的经历总是惨不忍睹），纽约遭到了来路不明的机体袭击，大规模的街道战爆发了。

游戏中将提供数十种武器和零件机体供玩家自由打造拥有个人风格的装甲机器人。武器包括标准机枪、高功率步枪以及可装载于肩部、破坏力惊人的火箭发射器等。为了在不同战场中穿梭自如，也可以选择不同的腿部零件，提升行动的机动力。详细的调整项目，让玩家更能配合战况随机应变。此外，玩家不但可以操纵装甲来战斗，也拥有以步兵等身份作战的关卡，这也是系列的首次尝试。P


变成了典型的第三人称射击


机甲之间的对抗



绿日乐队 摇滚乐团

●Green Day: Rock Band●绿日乐队——摇滚乐团●Harmonix Music●MTV Games●音乐●PS3/Xbox 360/Wii●2010年6月8日●美版

本作是“摇滚乐团”系列最新作，以美国朋克音乐复兴时期的重要乐队之一——绿日乐队为主题。这将是一款独立作品，如《披头士——摇滚乐团》一样无需主程序即可运行。在本作中，绿日乐队的歌迷可以从乐队最初出道开始回顾系列的历史，拥有超过100张乐队照片和40分钟的演唱会视频剪辑和访谈等，相当详尽，属于粉丝们必入的作品，玩家可以随着游戏的进行不断解锁相关内容。

本作收录了绿日乐队47首经典曲目，来自乐队最受欢迎的专辑《美国白痴》（American Idiot）、新专辑《21世纪崩溃》（21st Century Breakdown）和怀旧专辑《渣滓》（Dookie）。玩家也可从网上下载新曲目，不过需要支付一定费用。 玩家可以在单人游戏中以职业生涯模式展开游戏，还有繁多的挑战赛，完成后会获得相应的奖励。多人游戏则是快速比赛为主，玩家可随时与真实玩家对弹一把。玩此类游戏控制器是关键，世界知名娱乐周边制作商Mad Catz已与制作组签定合作协议，将为游戏制作专门的周边控制器。P


本作属于粉丝必入的作品



需要配合专门的电吉他玩起来才有感觉

《荣誉勋章》战地亲情电话预告片

英文名：Medal of Honor ●本刊译名：荣誉勋章 ●游戏类型：射击 ●制作：Electronic Arts ●发行：Electronic Arts ●视频来源：Gamertrailers


预告片中这个家伙的镜头甚多，难道他才是本作主角？

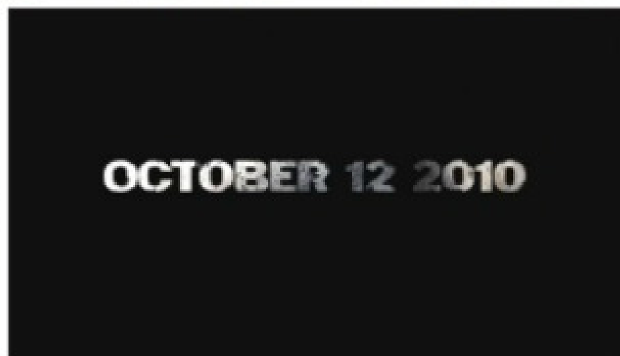
“Hi，你打通了Paterson家的电话，这是Jim、Michel和可爱的小公主Mary，我们现在不在家，留言吧！我们会尽快回复你！”

“Hi，亲爱的，是我，我想你了！抱歉，我现在甚至不知道你那边是几点。 我只是想让你知道一切都正常，也许你已经看到新闻了……但大多数战事都集中在北部，距离这里有数百公里远，我们的驻地只有一些零星的交火，每个人都知道自己要做的就是让自己远离不必要的麻烦。不过如果那些坏家伙主动来惹我们，我们绝对可以将他们打得满地找牙。别担心，我们是游骑兵（Rangers），这就是上帝创造我们的原因。我非常爱你，很快就会回家！再见。”

在这通电话留言被播放时，Jim Paterson已经与队友们登上了CH-47“支奴干”直升机，与部队一道开赴阿富汗的“热区”。士兵们努力想让自己保持平静，但他们飘忽的眼神和不自然的肢体语言，反映了踏入战场前的焦躁不安。在预告片结尾，CH-47编队在降落过程中遭到火箭弹伏击，敌人绝非一群乌合之众，他们知道何时展开袭击可以达成最佳战果。着陆的美军陷入一片混乱，而悬停状态下的那些“支奴干”则沦为了RPG射击的活靶，在空中爆炸、解体……

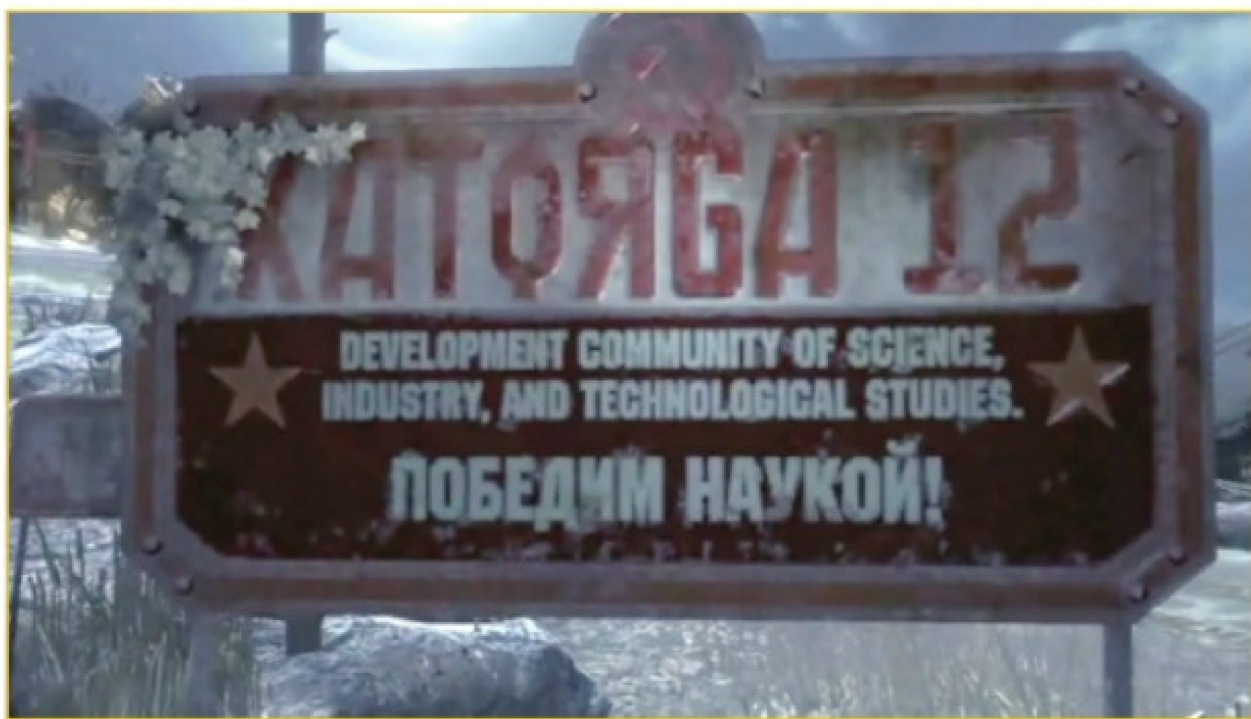
这就是《荣誉勋章》最新预告片呈现的惨烈一幕，虽然我们尚不清楚EA究竟准备将重生后的MoH打造成《闪点行动》这样的高端模拟风格军事游戏，还是制作成一款“互动电影”，与Activision的CoD系列进行针尖对麦芒的较量，但这段临场感极强的预告片已经提示玩家，你所将要体验的情感震撼是前所未有的。P



《奇异之旅》来自苏方角色视角的预告片

英文名：Singularity ●本刊译名：奇异之旅 ●游戏类型：射击 ●制作：Raven Software ●发行：Activision ●视频来源：Gamertrailers



苏联在这类作品中再度唱起了黑脸

在《奇异之旅》先前公布的资料和视频中，我们知道这款以操控时间为卖点的游戏其实借鉴了不少《迷失》（Lost，ABC电视台风靡全球的电视剧）中的点子。比如主角是一个坠入孤岛的美军飞行员，你获得了神奇的时间操控设备（Time Manipulate Device，TMD），揭开这个曾经是前苏联异能试验基地的小岛的神秘面纱。后来这款游戏宣布延期发售

最新预告片似乎在暗示游戏中还有一个完全不同的叙事角度。一个操着浓重俄国口音的画外音这样说：“我曾经是那样专注地致力于异能研究，但他们不仅欺骗了我，而且让所有人都远离了我们致力于探索的真相。他们现在掌握了操控时间的手段，能够按照自己的意志去创造属于他们的未来。唯一阻止这种疯狂行径的方法，就是去获得控制时间的神器，让旧的变成新的，让生命‘加速’为死亡，让死亡变成介于生死之间的存在体。只要拥有TMD，你就拥有无限的潜力和希望，你就有‘时间’去挽救这一切！”

这段预告片还展示了利用TMD强悍的时空逆转功能，让尘封已久的场景复原、让坍塌的桥梁焕然一新，以及让活蹦乱跳的敌人瞬间就变为一具骷髅等招数……其实这些都是在之前的预告视频中我们都曾经看到过的特技。不过在预告片的片尾部分还是出现了一个值得注意的细节：TMD还可以让玩家进入异度空间，在这里看到以灵魂方式存在的生命体，莫非这偷师了新《德军总部》的异世界设计？P






《前线任务进化》剧情预告片

●英文名：Front Mission Evolved ●本刊译名：前线任务进化 ●游戏类型：动作 ●制作：Double Helix Games ●发行：Square Enix ●视频来源：Gamertrailers



21世纪一样有冷战

这个名为“明日世界”的预告片，揭示了本作的故事背景。“公元2071年，世界再度陷入冷战阴云，数以千计的人造卫星监视着这个蓝色星球，战争机器的主人们都在等待发动第一击的人。”接下来我们看到了核弹发射、武库舰垂直发射竖井全开、闹市区瞬间化为灰烬等劲爆场面。“天啊，末日真的来临了！”“USN（United States of the New Continent，新大陆合众国，《前线任务》系列中的主要派系之一）需要你，你将成为第72机动部队的一员。”接下来交替出现的字幕，为我们渲染出了本作的主题：“明日世界，在均衡被打破之后，除了踏入战场，人类有其他的选项吗？”

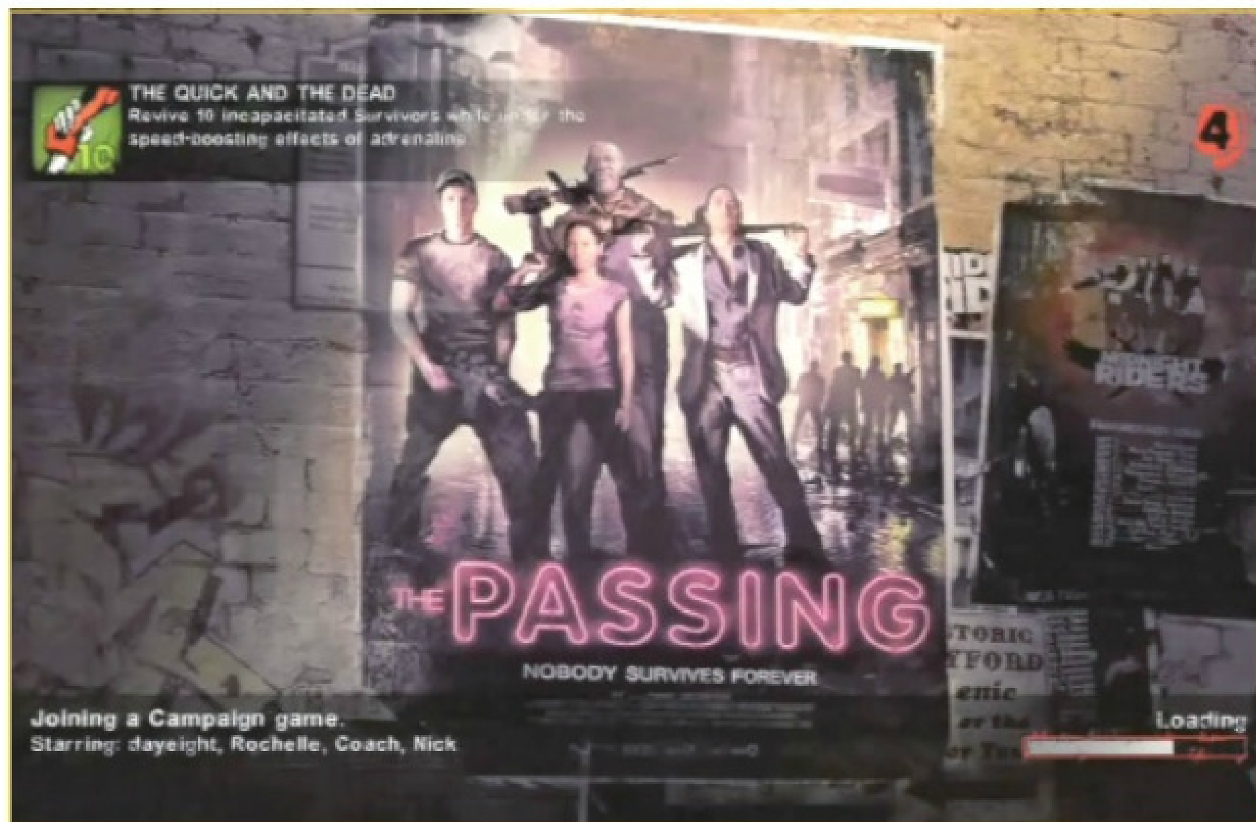
“一个新世界将从旧世界的灰烬中重生，这将是一个没有战争，没有国境线的世界。”反派的声音在预告片结尾想起，听上去他们发动战争的理由，与《皇牌空战0》中的“世界无过境”组织非常类似，莫非又是“恐怖组织挑动两个敌对派系大战以坐收渔翁之利”这种套路？

游戏的官方网站随后对预告片中涉及的背景进行了补充：本作的故事发生在《前线任务5——战争伤疤》（Front Mission 5: Scars of the War）故事的50年前，相当于这款游戏的前传。世界上的主要国家争相使用空天电梯（Orbital Elevator）扩张太空霸权，USN所属的空天电梯被不明武装力量毁灭，所有的证据都指向了OCU（Oceania Cooperation Union，大洋洲合作联盟）。游戏将以USN工程师Dylan Ramsey的视角为我们展现这场惨烈的机甲战争，你的任务是制止野心家毁灭世界的阴谋。P




《求生之路2——擦肩而过》视频评论

●英文名：Left 4 Dead 2: The Passing ●本刊译名：求生之路2——擦肩而过 ●游戏类型：射击 ●制作：Valve Software ●发行：Electronic Arts ●视频来源：Gamertrailers



DLC的名称真的很内涵……

“The Passing”是《求生之路2》的首款DLC，加入一张全新战役地图的。战斗发生在Rayford镇的郊外，按故事线是在Dead Center和Dark Carnival两关卡之间。其中L4D初代的3位幸存者与2代4位主角不期而遇的剧情，让不少玩家感到惊喜，不过你并无法控制这3位老角色，他们会在战役的尾盘阶段再度登场，帮助2代主角们逃出生天。

有“兰博之枪”外号的M60通用机枪是DLC中的最强单兵火器，射速为545发/分钟，不过由于弹仓容量仅为150发，且无法在游戏中补充，因此只能在杀出重围和遭遇强劲Boss的情况下使用才不算奢侈。

在这款DLC中我们还看到了一种新登场的感染者——Fallen Survivor（堕落幸存者），它们是曾经参加救援活动的人类士兵，不幸沦为僵尸后依然保留了一部分军事技能。皮厚是它们最显著的特征，甚至可以抵挡霰弹枪的近距离射击，对其一击必杀的攻击手段，只有爆炸弹药、肉搏武器、M60机枪和爆头，而它们出色的机动力，使得爆头几乎成为不可能的任务。

这个PC上完全免费且容量仅为284MB的DLC之所以取名为“The Passing”，有三方面含义：一是指两个团队的擦肩而过；结束战役后获得的成就名称为“火炬的传承”（The Passing of the Torch），象征着两代游戏主角的更替；还有“Passing”的“死亡”含义，意指一代角色Bill在这个DLC中不幸牺牲，看来“主角光环”对于L4D系列并不存在，即便是告老还乡的前代主角，该死的时候照样要死！总之，L4D2玩家绝对不能像这个DLC的名字那样，与它“擦肩而过”！P






头条新闻

■巫妖王25H台服、韩服和美服出现首杀

Paragon不仅取得了巫妖王25人英雄模式的世界首杀，还“垄断”了巫妖王25H达半个月之久，他们每周只需2个多小时就可以扫清冰冠堡垒，而其它公会却迟迟无法完成击杀，直到4月11日，在冰冠堡垒的Buff被提高到10%后，欧服公会For The Horde才取得了世界第二，同一天Paragon公布了他们首杀的视频和使用的战术，接着在12日Ensidia取得了世界第三；In extremis则在16日取得了韩服的首杀；星辰在19日取得了台服的首杀，世界排名第6；Premonition在23日取得了美服的首杀。10%的阶段共有8个公会达成了击杀，到4月27日，Buff被提高到了15%，才有更多的公会陆续击杀巫妖王25H。


星辰的首杀截图

随着《巫妖王之怒》的落幕，《大灾变》亲友Alpha测试到本刊截稿前已经开始，拿到激活码的玩家已经可以复制人物了。亲友测试仅限于暴雪员工的朋友及家人，唯一能够进入这个阶段测试的方法是让暴雪员工为你请求一个激活码。

■2010年《魔兽世界》竞技场锦标赛即将开始

2010年竞技场锦标赛美服部分已经开始报名，锦标赛持续时间为6个星期，参加费用是20美元。所有美服玩家都可以报名参加锦标赛，在专门的锦标赛服务器上进行。2010年的参加者仍将获得与去年一样的奖励，所有参加者都可以获得鱼人角斗士宠物，前1000名的队伍可以获得特殊的头衔，另外还有机会获得总额高达20万美元的奖金。



官网的《魔兽世界》竞技场锦标赛介绍

■《魔兽世界》典藏包拍得6700美元


诱人的典藏包

暴雪在BiddingForGood.com网站拍卖了一个《魔兽世界》的典藏包，内容包括：设计团队签名的《魔兽世界》典藏版、设计团队签名的《燃烧的远征》典藏版、设计团队签名的《巫妖王之怒》典藏版、《魔兽世界》集换式卡牌的灵魂掠夺者宠物卡牌、《魔兽世界》集换式卡牌的幽灵虎坐骑卡牌、《魔兽世界》集换式卡牌的幽灵虎宝宝宠物卡牌、《魔兽世界》1年游戏时间、《魔兽世界》狮鹫毛绒玩具和游戏内宠物、《魔兽世界》双足飞龙毛绒玩具和游戏内宠物。最后这个典藏包以6700美元成交，暴雪表示，这笔资金将捐给半岛基金会用于支持教育事业。

月评

■“白痴马”

当3.3.0补丁还在测试之时，MMO-Champion.com就从数据文件中发现并公布了一只非常华丽的坐骑——星空马，它其实就是巫妖王25人困难模式掉落的坐骑“无敌”的“奥尔加隆版本”，也就是说，把无敌的贴图改成星座的样子就成了。

鉴于这个坐骑几乎可以与凤凰媲美的华丽程度，大家纷纷猜测来源，认为肯定是非常非常稀有。而前段时间暴雪终于公布，这个坐骑将在暴雪的网上店铺销售！于是玩家又猜测肯定价格不菲，结果几天后开始销售，价格仅为25美元！一时引起轰动。笔者当天尝试点击购买时，店铺系统为防止负担过重而加入排队系统，显示前面竟有12万人排队！！！而这超过12万的请求在1个小时内就处理完毕。由于店铺有按百分比显示的“库存数量”，很多人担心坐骑会售罄，结果暴雪不得不特地声明，那只是在线购物系统必须设置的数值，他们会在需要时补充，不存在限量问题。

保守估计，这个坐骑至少在欧美地区销售了超过100万只，暴雪入账2500万美元。设计师点点鼠标几分钟做出来的一件虚拟物品，收入就可以超过很多游戏公司辛苦一两年的成果，世界第一网游的魔力显现无疑。

尽管不是暴雪网上商店销售的第一件虚拟物品，但星空马在欧美玩家当中引起了很大争议。有玩家认为浪费钱在虚拟物品上面很愚蠢，也有人反驳说把钱花在啤酒或女朋友身上不也是一样？一部分本来想买星空马的玩家在价格出来后反而打消了念头，因为原本看起来很酷的东西现在满大街都是，就一点都不酷了，他们给这匹马起了个外号，叫做“白痴马”（The Retard Horse）。但还是有更多挡也挡不住的玩家踊跃涌向网店选购。一来是因为华丽的外观，同时也因为这是第一只账号绑定而且应用了《大灾变》新设置的坐骑。也就是说，一个账号的所有角色都可以取得一只而且坐骑会根据地点以及角色的骑乘技能而变化——在不能飞行的区域就是地面坐骑，在可以飞行的区域就是飞行坐骑，如果拥有310%速度坐骑，星空马也会变成310%的速度，对大多数玩家来说，25美元对他们来说根本不算什么，他们看中的就是这匹马中看又中用。

从中看又中用的角度来说，暴雪的销售策略无疑是非常成功的。

月评

■ 死磕

由于韩国职业选手在电子竞技领域，尤其是《星际争霸》项目上超群的实力，以及发达的电子竞技市场，《星际争霸Ⅱ》在韩的评级事件和赛事合作纠纷受到国内玩家的广泛关注。这场从2009年6月开始延续至今的三方拉锯战，现在则有望出现转机。

5月11日，一直被外界指责评审团队缺乏专业性的KMRB（韩国游戏等级委员会）突然宣布吸收前《星际争霸》职业选手、在玩家中声誉极高的林遥焕（SlayerS_BoxeR）和姜民（Nal_rA）作为新的游戏等级评审委员。一天后，在前四次游戏评级结果不甚理想的情况下，暴雪向KMRB提出第五次评级申请。与前四次不同的是，暴雪为本次送测针对韩文版《星际争霸Ⅱ》进行了6项重要修改。考虑到之前暴雪曾在无任何修改的情况下就反复向KMRB提交申请，本次修改举动可看作暴雪的重要态度转变，而前职业选手加入评审队伍也为本次定级结果增添了一些积极因素——似乎在双方各让一步的情况下，评级事件会有惊无险地就此完结。

这场拉锯战的另一方KeSPA（韩国电子竞技协会）掌控韩国最重要的电子竞技赛事、电视转播以及职业选手，这意味着任何电子竞技比赛想在韩国赚钱，就必须通过KeSPA，而暴雪希望通过赛事授权等方式从中分一大杯羹甚至是全盘拿走。电子竞技产业目前在韩国的经济体系中占据非常重要的地位，在当前的经济形势下岂容他人染指，于是双方进行了长达3年却毫无结果的谈判。在没有KeSPA支持的情况下，暴雪最近在韩国举办的表演赛没法获得任何电视转播的支持，个别比赛由于选手的抵制而取消，甚至选手都不愿接受暴雪总裁访韩时赠送的礼物和《星际争霸Ⅱ》账号。即便如此，暴雪还是执意于今年4月底宣布，打算放弃与KeSPA的谈判，另寻合作者。KeSPA得知这一结果当然出离愤怒。

在这场有“三个种族”参与的拉锯战中，暴雪试图通过向KMRB妥协示好的方式先获得宽松的产品销售政策，然后寻找合作伙伴彻底踢开KeSPA。恐怕暴雪又要失算了——KMRB与KeSPA早就悄悄结盟，因为它们同属“韩国政府”战队。KMRB也许会象征性地给《星际争霸Ⅱ》一个“15禁”之类的评级，但绝不会在暴雪与KeSPA谈判结束前放松对《星际争霸Ⅱ》的严格限制。

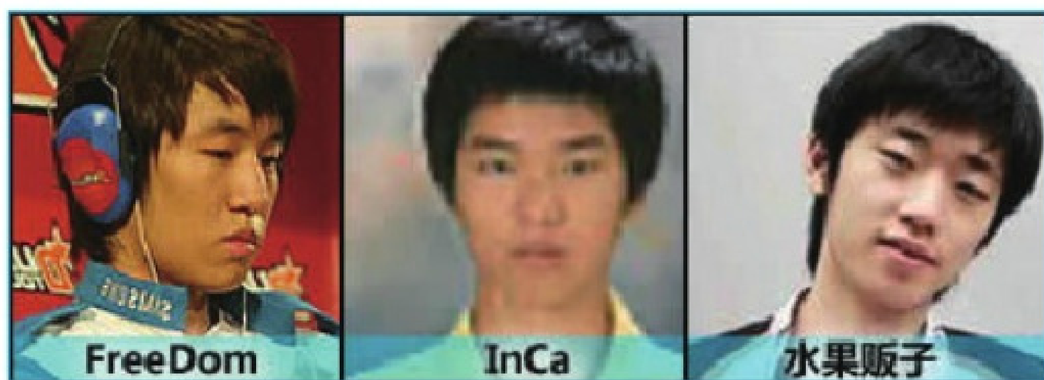
死磕到底吧。P

头条新闻

■暴雪发布《星际争霸Ⅱ》Beta第11版补丁

5月7日，暴雪发布了《星际争霸Ⅱ》Beta以来的第11个补丁包Patch 11（v0.13.0.15250）。除修正部分已知Bug外，重点调整了游戏的平衡性和武器攻击溅射伤害的判定方式，各族的武器溅射伤害将以被攻击目标为中心计算，这项修改将使玩家更容易把握武器溅射伤害的威力和范围。从暴雪公布的补丁包细节来看，本次更新后人族得到较大幅度的增强，同时还适当调整了虫族和神族的部分兵种。人族的战列巡洋舰建造时间从110调整为90，使其能更早出现在战场上；核聚变核心的建造时间从80调整为65，渡鸦的追猎者导弹也不再需要核聚变核心。另一个重要的变化是人族的重型地面单位雷神，虽然对地攻击伤害从45降至30，但由于攻击速率提升并增加了对轻甲单位的伤害力，但伤害输出没有削弱，这将导致其战术定位发生变化，进而影响部分在中前期过分依赖雷神的人族战术。

■ 韩国前职业选手牵头，欲组建SC2梦之队



部分战队成员

在《星际争霸Ⅱ》Beta测试即将收尾之际，越来越多由职业选手组成的重量级战队诞生。5月中旬，两位韩国前《星际争霸》职业选手SoO和Spunky宣布将共同组建《星际争霸Ⅱ》战队oGs，并公布了首批队员的名单，包括InCa、水果贩子、FreeDom、sSKS、Garimto等亚洲战网的顶尖选手，NCYellow、Rain等著名《星际争霸》职业选手也加入其中，如此豪华的名单堪称目前《星际争霸Ⅱ》领域的“梦之队”。最令人惊讶的是早前曾宣布加盟MYM战队的、被玩家称为“战神”的Garimto也在名单中，oGs战队表示，Garimto的确是“战神”本人，但未就其与MYM的关系进行更多说明。另外，oGs战队同时宣布将由XPT联赛冠军sSKS和SoO出任战队教练。

■《星际争霸Ⅱ》战网将在部分地区实行包月收费政策

暴雪公布部分国家及地区的《星际争霸Ⅱ》定价之后，宣布将在俄罗斯以较低的价格（约合人民币115元）出售《星际争霸Ⅱ》，购买游戏的玩家可获得为期一年的战网免费使用权，之后将以30天或60天为单位收取服务费。拉丁美洲玩家购买《星际争霸Ⅱ》的价格约合人民币150元，但玩家只有6个月的战网免费使用权，其后也将以类似俄罗斯的方式付费购买游戏时间。目前尚无法确定暴雪将在中国大陆市场采取何种销售方式。

■《星际争霸Ⅱ》典藏版将赠送特殊《魔兽世界》宠物

近日，暴雪公布了《星际争霸Ⅱ》典藏版的一些信息，除部分国家及地区售价及战网收费模式外，最引人注目的就是其中附赠《魔兽世界》特别宠物了。本次随《星际争霸Ⅱ》典藏版一同发售的特别宠物将是一个Q版的雷神，在官方演示视频中，这个Q版雷神具备盘旋飞行和机枪扫射两种能力，这也是继鱼人机枪兵之后第二个在《魔兽世界》中出现的《星际争霸Ⅱ》角色。



魔兽世界——大灾变

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《魔兽世界——大灾变》各职业预览（下）

暴雪近日在《魔兽世界》官方网站陆续公布了《大灾变》各职业的预览，因为篇幅和截稿日期所限，上期中旬刊仅刊登部分职业介绍，本期继续刊登完毕。目前《大灾变》Alpha测试已经开始，媒体还不能得到太多消息，我们会在Beta阶段带来资料片的详细报道。

死亡骑士

一、新技能

Outbreak（爆发，81级）：让目标同时感染冰霜疫病（Frost Fever）和血之瘟疫（Blood Plague），没有符文消耗。

Necrotic Strike（坏疽打击，83级）：一种新的攻击技能，造成武器伤害同时叠加一个Debuff吸收一定数量的治疗量，数量基于所造成的伤害。

Dark Simulacrum（黑暗影像，85级）：死亡骑士攻击目标，叠加一个Debuff，允许死亡骑士拷贝目标施放的下一个法术并释放它。与法术反射不同，这个技能不会取消对方施放的法术。另外，如果你不能反射一个技能，你也不能拷贝它。

二、天赋树被动加成

1.鲜血：所受伤害降低、复仇、治疗吸收

治疗吸收：当你治疗自己时得到一个额外的效果，吸收接下来受到的伤害。

复仇：同野性德鲁伊。

2.冰霜：近战伤害、近战加速、符文能量产生

3.邪恶：近战伤害、近战和法术爆击伤害、瘟疫伤害

三、初步印象

爆发技能允许死亡骑士在改变目标或瘟疫被解除时快速叠加瘟疫效果。坏疽打击是个很有意思的攻击技能，举例来说，死亡骑士可以选择使用其它技能一次性造成8000点伤害，或使用坏疽打击造成6000点伤害然后吸收4000点的治疗量——爆发伤害较小，但目标会需要更多的治疗。

牧师

一、新技能

Heal（治疗，16级）：虽然牧师已经有一个叫做治疗的法术，但暴雪认为目前版本的在高等级时失去了意义，改变是这样的：在低等级时引入，这个“新”的治疗法术很像旧的降级使用的强效治疗术，给牧师的直接治疗多增加一个手段。如果你需要给目标治疗中等数量而又要考虑效率（这样快速治疗就不合适了），那么治疗就是你的选择。

Mind Spike（心灵之刺，81级）：造成暗影冰霜伤害，并且叠加一个Debuff，提高后续的心灵之刺伤害。1.5秒施法时间，30码射程，无冷却时间。

Inner Will（心灵意志，83级）：提高移动速度12%，并降低瞬发法术的消耗10%。这个Buff跟心灵之火（Inner Fire）同组，你不能同时拥有两者。心灵之火提高法术能量和护甲，心灵意志则是用于应急。

Leap of Faith（信心跳跃，85级）：把一个小队或团队成员拉到你所在的位置。信心跳跃（“生命之握”）的目的是给牧师一种手段来解救拉走仇恨的队友或在PvP中被集火的目标，当然也能解救不知道怎么逃离火焰的废柴。瞬发，30码射程，45秒冷却时间。

二、天赋树被动加成

1.戒律：治疗、冥想、吸收

吸收：提高圣言术：盾（Power Word: Shield）、神圣庇护（Divine Aegis）、圣言术：结界（Power Word: Barrier）等技能盾的强度。

2.神圣：治疗、冥想、辐射

辐射：你的直接治疗在目标身上叠加一个较小的HoT成分。

3.暗影：法术伤害、法术爆击、暗影之球

暗影之球：施法时有机会在你周围创造环绕你飞行的暗影之球，提高你的暗影伤害。这会让低等级角色在学到暗影形态前会有一点“暗影牧师”的感觉。

三、初步印象

制作人员已经表示，治疗将是牧师最好的直接治疗法术，除非他们需要使用更多的治疗（强效治疗术）或更快的治疗（快速治疗）。所有治疗职业都将使用



“道标治疗两个目标。”《巫妖王之怒》中圣光道标成为圣骑士的一个标志性或者说逆天的法术，在绿龙等战斗中极其强大，在很多战斗中圣骑士可以当做两个治疗来用。《大灾变》中道标可能会被改变仅限于圣光闪现等治疗量少的法术，或令法力消耗翻倍



尽管圣骑士的祝福已经比60级的时代轻松太多，但在《大灾变》中仍将进一步简化：智慧祝福将与力量祝福合并，王者祝福和力量祝福可能变成团队范围，这样一个圣骑士Buff王者、一个Buff力量即可



十字军打击将会变成第1级就能学到，是所有圣骑士的一个核心技能，这个改变后在惩戒系天赋树中空出的位置，可能会被一个加强它的天赋或是其它技能取代



远古国王的守护者将会类似于尼伯龙根召唤的华尔琪，属于短期存在、完全无法控制的守护者型宠物

类似的系统。心灵之刺的目标是弥补暗牧所缺乏的手段，有时对治疗牧师可能也有用处。心灵之刺在牧师没有时间使用常规循环时提供一种快速攻击手段（比如小怪死得太快或需要经常切换目标的情况下）。连发心灵之刺可造成一个效果，相当于对一个有暗影术：痛（Shadow Word: Pain）的目标使用精神鞭笞（Mind Flay）。Debuff的设定是鼓励你大量使用心灵之刺，而不是简单地把它加入到已经饱和的暗影法术循环中。另外还给暗牧在暗影系被反制时有一个法术可用（对于双属性的法术，反制不再同时锁定两系的法术）。

术士

一、新技能

Fel Flame（魔化火焰，81级）：造成暗影火焰的快速攻击法术，发射绿色火焰，瞬发。

Dark Intent（黑暗意图，83级）：提高目标的周期性法术和治疗法术3%的爆击几率，但目标爆击时你会获得一个Buff提高法伤，持续10秒，可叠加3次。

Demon Soul（恶魔灵魂，85级）：将术士的灵魂与他/她的宠物融合。给术士提供一个自我爆发的冷却技。效果取决于你所选择的恶魔，持续特定的次数或大约20秒，2分钟冷却时间。

二、天赋树被动加成

1.痛苦：法术伤害、法术爆击、暗影DoT伤害

2.恶魔学识：法术伤害、法术加速、恶魔伤害

恶魔伤害：宠物和恶魔形态的伤害提高。

3.毁灭：法术伤害、法术爆击、火焰直接伤害

三、初步印象

魔化火焰类似于法师的霜火之箭，目标身上比较弱的两种抗性之一（暗影和火焰）会用来计算这个技能的伤害。另外，魔化火焰会刷新献祭（Immolate）和痛苦无常（Unstable Affliction）的周期。目标是提供一个在移动时使用的法术，并可以被毁灭和恶魔术士使用。

萨满

一、新技能

Primal Strike（原始打击，3级）：萨满在早期学到的新的基于武器的攻击。目标是便于使用增强系升级，因为大多数关键的增强系技能在高等级时才能学到。

Healing Wave（治疗波，4级）：虽然萨满已有治疗波法术，但暴雪给萨满又增加了一个直接治疗法术，目前的治疗波会被命名为强效治疗波。这个新的治疗波法术将是萨满的主要治疗手段，次级治疗波和强效治疗波则是视情况而使用。

Unleash Weapon（释放武器，81级）：施放你武器附魔的力量来获得额外的效果，双持的萨满将激活两把武器效果。瞬发，30码射程，15秒冷却，不能被驱散。

Healing Rain（治疗之雨，83级）：在选定区域内降雨，对范围内所有玩家造成HoT治疗。所治疗玩家的数量没有限制，但在治疗大量目标时有效益递减，类似于AoE攻击法术的限制。给恢复萨满提供一个团队治疗和HoT治疗的法术。2秒施法，30码射程，持续10秒，10秒钟冷却时间。

Spiritwalker’s Grace（灵魂行者的赦免，85级）：在这个自身Buff被激活时，你的法术不再被移动甚至你自己的攻击所打断。这个技能给所有萨满提供一种在PvP和PvE中于移动中治疗或制造伤害的能力。瞬发，持续10秒，2分钟冷却时间。

二、天赋树被动加成

1.元素：法术伤害、法术爆击、元素超载

元素过载：你的直接伤害法术有机会触发一个较弱的“奖励”版本。类似于目前的闪电过载（Lightning Overload）天赋，但也作用于熔岩爆裂（Lava Burst）。

2.增强：近战伤害、近战加速、自然伤害

3.恢复：治疗、冥想、深层治疗

深层治疗：当目标生命值较低时你的直接治疗造成更多的治疗，基于伤害而不是特定的数值（29%生命值的目标比30%的目标得到更多的治疗）。

三、初步印象

释放武器的效果如下：

风怒武器（Windfury Weapon）：把你武器的幻影丢向目标，造成50%的武器伤害，并提高萨满接下来5次攻击的速度。

火舌武器（Flametongue Weapon）：造成瞬发的火焰伤害并使萨满接下来的火焰攻击伤害提高20%。

大地生命武器（Earthliving Weapon）：少量治疗目标并使萨满下一个治疗法术效果提高20%。



牧师提高精神两个单体和团队Buff将被移除，理由是《大灾变》中精神成为回蓝的关键，而回蓝又是法系必须考虑的问题，德鲁伊和圣骑士的Buff也不再提高精神值



《大灾变》中Misery不再提供+法术命中的Debuff，暴雪将修改所有影响命中的Buff和Debuff，这样玩家就不需要根据队伍组成来调整装备以保持命中上限。同样是暴雪进一步贯彻“组优秀玩家而不是优势职业”计划的一部分



天怒图腾将取代火舌图腾，提高团队的法术能量4%，而元素萨满会有天赋使他们的所有火焰图腾都提供10%的法术能量Buff



恢复和元素萨满一直都依靠MP5属性回蓝，《大灾变》中恢复萨满也将依靠精神回蓝，而与之共享装备的元素萨满则会有天赋将精神值转为命中



魅魔将失去安抚之吻（不是诱惑），而获得可以将8码内所有敌人击退的“鞭打”技能



星际争霸 II

预计发售日：2010年7月27日

■湖北 暴雪Boy_神焰

■《自由之翼》，也就是人族战役的最新单人剧情模式已经揭晓。

乘着Beta测试横扫全球的热潮，暴雪官方近日又公布了《星际争霸Ⅱ——自由之翼》的单人剧情战役的诸多细节。

剧情战役

暴雪目前新公布的单人战役有3个，除了两个以Jim Raynor为主角的Terran关卡外，还另带一个以Zeratul为主角的Protoss关卡（暴雪以前就表示过《自由之翼》的剧情战役里会集成一个Protoss关卡）。

欢迎来到丛林

欢迎来到丛林（Welcome to the Jungle）这个战役的地点是Bel'shir星球，这也是暴雪在续作里引入的新地形之一，之前官方对其的描述是：一个绿野葱郁的星球，同时还是Protoss的宗教圣地。Jim Raynor一行是受雇于Gabriel Tosh来此获取其所要求的Terrazine气体矿藏。不过，Tal'darim，当地星球上的Protoss势力，将Terrazine称为“造物之息”（Breath of Creation），还特意在出产Terrazine气体的矿地附近建筑了圣坛供奉它，由此可知对其的重视，当


Jim Raynor一行受雇于Gabriel Tosh，来此获取其所要求的Terrazine气体矿藏

然Tal'darim拒绝提供给比自己低等的Jim Raynor一行以Terrazine气体援助也是情理之中了。无奈，已经谈好工钱的Jim Raynor就只能来硬的了……

实际游戏地图上共有13处出产Terrazine气体的矿源，玩家只要采集完7处矿源的Terrazine气体就算任务成功。每一处气矿都有一个神族圣坛，以及Protoss的防御兵力。在摧毁驻守的Protoss势力后，玩家需要派出SCV收集Terrazine气体。听起来很简单？实际可不是这样：在此过程中敌人会不停地派出部队，还动用了一代的斥候（Scout）战机袭击你的主基地和采矿队，同时掩护其的Probe逐个封印地图上的Terrazine气体矿源，而一旦某个矿源被彻底封印，该矿源就无法再被开采，如果地图上被封印的Terrazine气体矿源超过7处，游戏任务就算失败（幸运的是，封印一个矿源需要一定的时间，所以玩家一定要抓紧时间行动）；你同时还得保证SCV在采集与往返基地中的安全。游戏还包括一个支线任务：顺手劫掠地图上的3个Protoss族遗迹（Artifact，关于遗迹的作用后面将有描述）。

本关的一大特点是玩家在游戏中能使用一代的机甲巨人


Terrazine气体矿藏


现在你收到提示：使用SCV收集的Terrazine气体矿藏

英文名：StarCraft II: Wings of Liberty　本刊译名：星际争霸Ⅱ——自由之翼　游戏类型：即时战略
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★★


采集Terrazine气体的战斗

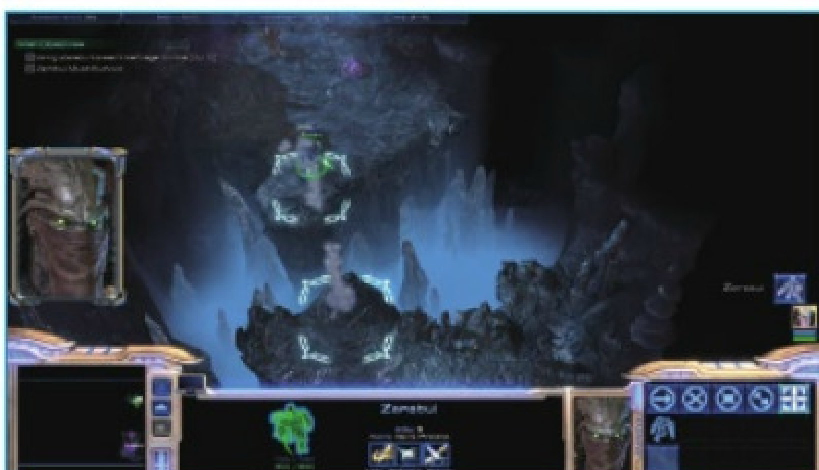

敌人会不停尝试封印Terrazine气体矿藏


Tal'darim，当地星球上的Protoss势力，直截了当地拒绝了Raynor的要求，迫不得已，Raynor只能强夺


敌人会不停的派出部队来骚扰你


Raynor一行成功获得了神殿里的遗迹


坦克大显神威


使用Zeratul战斗，玩过一代的玩家对这种游戏模式应该很熟悉


这关玩家需要支撑到激光钻探机将目标Xel'Naga神殿的大门完全破坏为止

（Goliath）。完成任务后，Raynor的副官Matt Horner来电说，收到消息显示，Gabriel Tosh是一个幽魂特工（Specter）——所谓幽魂特工是指通过使用Terrazine气体和Jorium元素进行灵能强化过的精英幽灵（Ghost），该计划最早由Terran皇朝实施，但是Gabriel Tosh背叛了皇朝，这使得他失去了依赖的Terrazine气体的来源，所以才想到借Raynor之手。由于Gabriel Tosh始终不肯说明自己的目的所在，这让Raynor对其产生了怀疑。

挖掘

是的，你如果消息灵通的话，你会知道去年暴雪公开的单人剧情战役就有一个同名的关卡。不过，我要告诉你的是，以前的同名关卡被易名了，这个关卡才是货真价实的“挖掘”（The Dig）。

这次的任务是Raynor的前狱友兼战友Tychus Findlay提供的，他表示Moebius Foundation——Raynor目前的老板，同他在Xil星球上的挖掘工地失去了联系，要让Jim Raynor前去查探个究竟。玩家在游戏中就会发现，为此事负责的还是Tal'darim（尚不知与Bel'shir星球上的Tal'darim部落有何联系）。

此关玩家会遭遇到Protoss大军一波又一波的的袭击，其中包括不少强力单位如巨神（Colossi）。但是，本关中震撼人心之处在于，游戏里玩家能控制一台巨无霸激光钻探机（Laser Drill）。玩家的任务就是需要支撑到激光钻探机将目标Xel'Naga神殿的大门完全破坏而得到里面的遗迹。激光钻孔机本身也能攻击，并且为此暴雪还在游戏里引入了“指令序列”系统：与建造序列类似，游戏中玩家按住Shift键后再按顺序点击指令，单位将依次完成你指派的任务。关卡中你可以用这个方法让激光钻孔机在干好本职“钻孔”工作的同时，发挥其不俗的重火力支援能力。完成这个任务后，Tal'darim的领袖警告Raynor说，他会让所有信任Raynor的Protoss同胞都知道Raynor今日的所为。

末日之耳语

末日之耳语（Whispers of Doom）这个任务开始前有一段剧情CG，我们久违了的Protoss英雄Zeratul突然出现在Hyperion舰桥上，并交给Jim Raynor一块Ihan水晶，同时提醒Raynor在这场史诗星战中所承担的重任。Ihan水晶是Protoss用来存储记忆的一种水晶，里面承载了Zeratul的一段惊险的冒险经历——是的，在这个关卡里，玩家将能操控Zeratul。玩家的任务是在一个为Zerg部队所占据的星球上找到3处Xel’Naga神殿，并获取其中的启示预言。

Zeratul是一名黑暗圣堂，天生具有隐形能力，但是出现在此关的敌人就有能反隐形的督察（Overseer），以及Zeratul不能攻击的空中单位。幸运的是，游戏中Zeratul具有两个强力技能——“虚空监狱”（Void Prison），中招者将不能移动并丧失反隐能力一段时间；还有一个技能就是追踪者的“闪耀”（Blink），玩家需要避开督察的视野（游戏中会醒目标

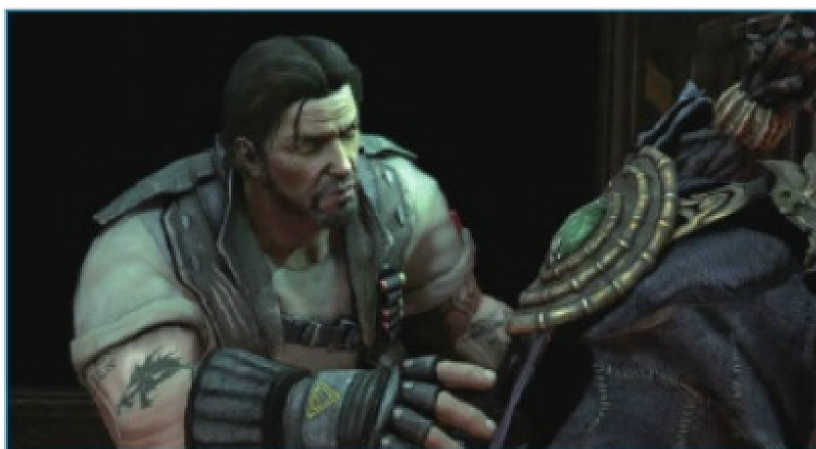
布置精良的酒馆，玩家在此可以打电动，可以聊天，可以雇佣雇佣兵，可以看电视新闻，甚至可以看暗精灵的舞蹈，赞一个！

出其视野范围），灵活组合使用这些技能。每激活一个神殿，玩家机会获得一组援助，比如能对空的追踪者。在得到全部启示预言后，Zerg大军在刀锋女皇Kerigan的命令下倾巢出动，全力截杀Zeratul。随Zeratul一同来的Protoss毅然选择为其断后，但玩家仍需要在两分钟内将Zeratul移动到指定地点，让他安全回到座舰“虚空探索者”号（Void Seeker）。

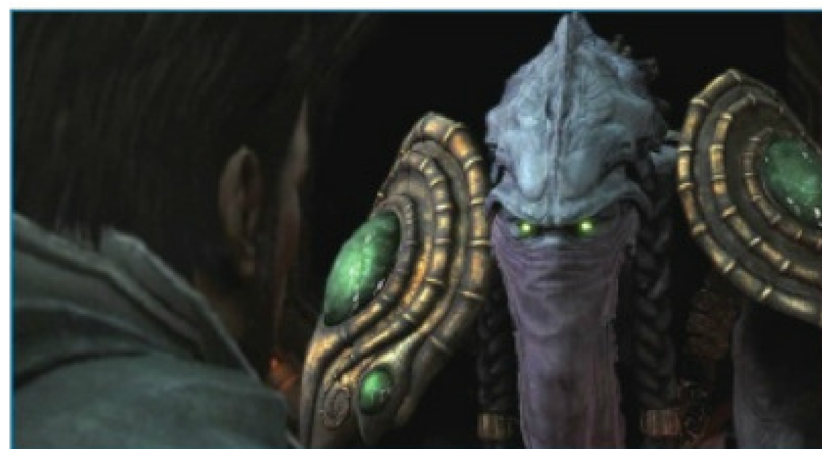
挑战模式

游戏内建了一系列的挑战模式，供爽完剧情战役的玩家同电脑较个高下，并且挑战模式里玩家所取得的成就还会绑定在玩家的Battle.net 2.0账户上。目前游戏已经有9个挑战项目，按难度分“基础”（Basic）、“困难”（Advanced）、“专家”（Expert）各3个。挑战赛会依据玩家的表现，给出铜（Bronze）、银（Silver）、金（Gold）不同的奖项，比如在“灵能突击”里玩家若杀死75名敌人会获得铜奖，杀死150名敌人会获得银奖，杀死225名敌人则会得到金奖。

“基础”级挑战赛包括：战术指挥（Tactical Command）、飞升之道（Path of Ascension）、为了族群（For the Swarm）。3个挑战赛分别对应Terran、Protoss还有Zerg玩家。游戏里玩家需要面对一拨又一拨的AI敌



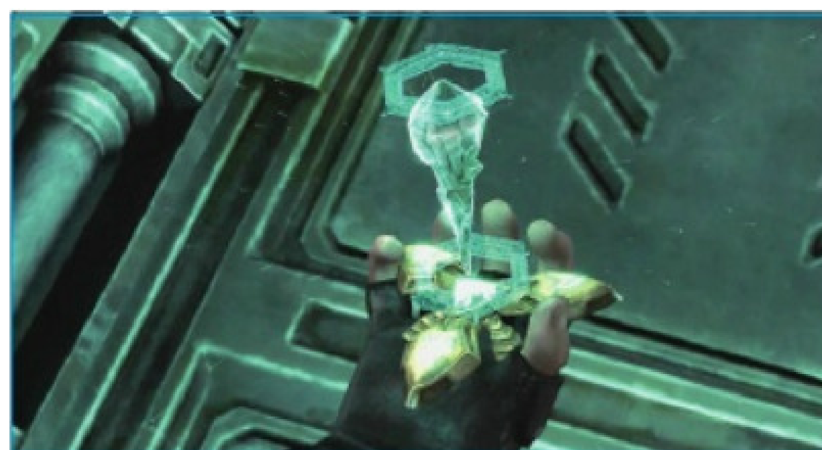
第三个关卡开始前有段剧情CG：喝得醉醺醺的Raynor在Hyperion舰桥的过道上遇到了Zeratul



这段CG其实暴雪早就放过了，但这次却是重制版（修改了对白和具体桥段）



Zeratul此次前来不是为了提醒Raynor有关“Xel’Naga人归来的关键”，而是告知后者在这场星海战争中应当肩负的责任



Zeratul留下了见面礼–Ihan水晶，它是Protoss用来存储记忆的，里面承载了Zeratul的一段惊险的冒险经历，“末日之耳语”亦因此展开

人，有的放矢地利用有限资源、针对敌人兵种类型造出对应的克制兵种以取得最终胜利。

“困难”级挑战赛包括：掩护行动（Cover Ops），玩家使用一小股Terran部队（他们大都是具有隐形能力的单位如幽灵），在限定时间杀死尽可能多的敌人；感染（Infestation），玩家操控蟑螂（Roach）和感染者（Infestor）尽可能多地杀死敌人；灵能突击（Psionic Assault），玩家使用6个高等圣堂（High Templer）和9个哨兵（Sentry），通过灵活组合它们的技能及特点（使用圣堂的“闪电风暴”和“反馈”，以及哨兵的“力场”和“幻影”），对抗电脑每30秒一拨的敌袭，并尽可能多地杀死敌人。

“专家”级挑战赛包括：死亡预兆（Harbinger of Death），此模式下玩家拥有一大群Protoss部队，要在2分半钟限定时间内杀死尽可能多的



通过实验室访问一些单人模式下独有的升级项目，这些实验项目被分成Protoss增益科技和Zerg增益科技两列共40项，玩家满足其对应升级要求的条件才能访问，图为火焰炮塔项目



是的，你没有看错，这就是《星际争霸Ⅱ》里的火焰兵（Firebat），一个好消息是护士（Medic）也被保留到续作的单人模式里出现！



单人模式下，玩家可以通过Hyperion战舰上的军械所（Armory）为自己的部队购买各种升级



在酒馆里收看电视节目，没想到还能看到UNN电视台，呵呵



这幅图片里的两个人是我们的主人公Jim Raynor和续作里新登场的女性角色Ariel Hansen博士，你说这两个人之间有没有可能……

Zerg和Terran敌人（此挑战赛难就难在玩家仅能使用键盘热键来执行技能和指令，鼠标不能执行选区单位和点击移动/攻击以外的操作）；序幕之诡（Opening Gambit），游戏一开始玩家尚未部署兵力完毕，敌人就已经开始不停地攻击玩家；速攻抵抗（Rush Defense），抵御电脑的速攻。

单人模式的场景、科技

如暴雪以前公布的资料，游戏中玩家扮演的主人公Jim Raynor将以他的座舰Hyperion为大本营，而Hyperion本身又由一系列的场景组成，其中的一些比如舰桥（Bridge）和军械所（Armory）没有大的变化，暴雪新资料中变化较大的主要是酒馆（Cantina）和实验室（Lab）。

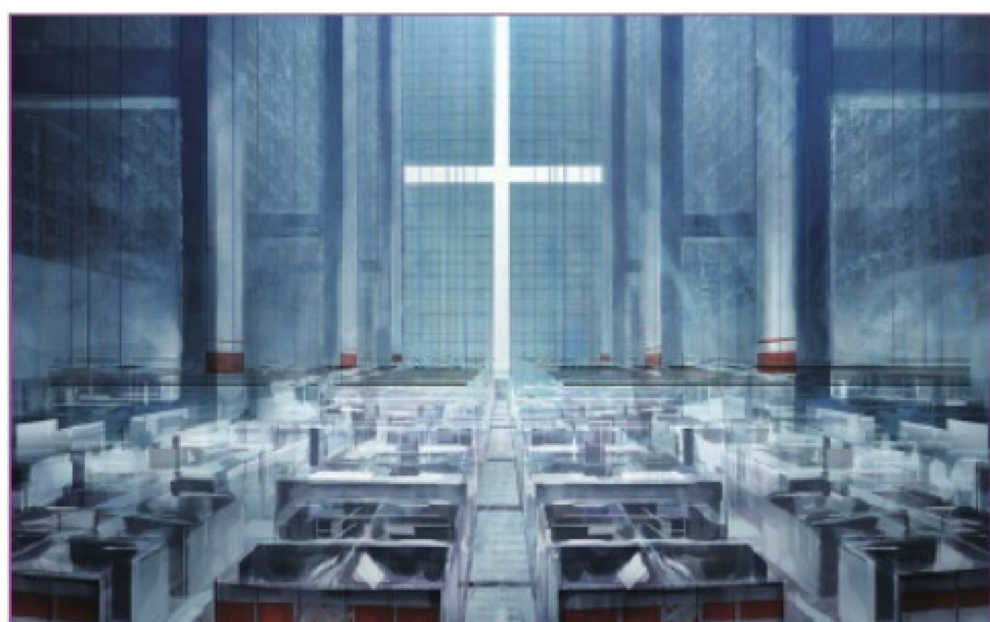
位于Hyperion舰上的酒馆是Raynor了解时事（包括Terran皇朝对他的政治诽谤）和招募雇佣兵（Mercenary）的地方。酒馆里有一个电视、一个音乐点唱机，酒馆角落甚至还有一个游戏机，内置一款名叫《失落的维京人》（The Lost Vikings）的、以Terran维京战机大战Protoss舰队为主题的纵版空战射击游戏（暴雪曾在GBA上推出过一款同名游戏）。我们还注意到酒馆里有一台全息投影仪，放的其实就是《魔兽世界》里暗精灵的独有舞蹈。

在酒馆玩家能雇佣到强力的雇佣兵，已知的佣兵包括战猪小队（War Pigs，精英机枪兵，最早出现是在《星际争霸》官方漫画中）、斯巴达小队（Spartan Company，3个前UED精英机甲巨人，这是否是暴雪在恶搞“光环”系列呢？）。在关卡前，你可以使用现金在酒馆与Graven Hill签约，之后玩家就能在关卡建造佣兵基地（Merc Compound），佣兵如果在当前关卡阵亡，那么直到关卡结束玩家才能继续使用他们。

实验室是Ariel Hansen博士和极客Stedman的常驻地。玩家在这里可以通过与他们互动进行一些单人剧情独有的升级，这些升级分为Protoss增值项目和Zerg增值项目两大类，共计40种（各20种），这些科技项目的解锁需要玩家在游戏战役中收集对应的原材料——对Protoss增值科技项目，玩家要靠手中的Protoss科技遗迹来解锁；Zerg科技项目的解锁则需要玩家在剧情战役里收集Zerg的基因样本。这些科技项目包括升级部队的装甲和攻击速度；或是让采矿速度增加，甚至让气矿工厂自动采矿、Terran的房子直接被轨道空投下来而无需建造；为兵工厂同时安装两个附属建筑，为碉堡安设一挺机枪；或用来解锁一些特殊单位，如花费20个遗迹选择解锁一代的科技船（Science Vessel）或渡鸦科技船（Raven），建造具备超大容量和速度、即使自身坠毁也不伤乘客一根毫毛的Hercules运输艇；或建造一个主脑模拟器（Hive Mind Emulator），让你获得Zerg控制能力。P

头条新闻

■育碧软件确认《刺客信条——兄弟会》


先行预告片中的高科技场景



网站隐藏谜题的答案

5月11日，育碧正式公布了传闻已久的“刺客信条”系列续作《刺客信条——兄弟会》（Assassin's Creed: Brotherhood），值得注意的是，这次游戏没有用罗马数字的“Ⅲ”来命名，游戏先行官方网站也已同日开通（http://assassinscreed.uk.ubi.com/）。网站附带公布了先行预告视频，还可以看到最新公布的武器介绍，如战斧、扇子、匕首、抓钩等，解决网站的小谜题还可以看到终极武器。

此外育碧公布了游戏的初步细节：单机剧情时长超过15小时；玩家扮演的仍旧是刺客大师Ezio，对抗强大的圣殿骑士团；游戏的主要场景是意大利权利及贪腐的中心罗马；Ezio麾下有一整支兄弟会人马听从号令，达·芬奇、马基雅维利、卡泰丽娜·斯福尔扎（Caterina Sforza）等前作人物仍将登场。

■育碧软件推出全球在线销售服务平台UBIShop

5月5日，育碧软件公布了其官方在线销售服务平台UBIShop。这一平台在法国、德国、英国和美国已经运营，现被重新设计，推广至整个EMEA地区并被本地化为10种语言版本。在UBIShop，用户可以采购育碧的正版游戏（包括盒装和下载版本），也提供手办、漫画、主题饰品等专营产品。UBIShop被定位为全球育碧粉丝的网络交流平台之一。作为此次全球发布活动的一部分，在5月5日到16号期间，育碧还为UBIShop访问者提供各种优惠，包括：游戏买一送一、买游戏送手办等活动。

■育碧软件发布《汤姆·克兰西的鹰击长空2》

育碧软件宣布，新形态空战题材游戏《汤姆·克兰西的鹰击长空2》（Tom Clancy's H.A.W.X. 2）已经在Ubisoft Romania投入开发，这家位于布加勒斯特的制作室将负责PC、PS3、Wii和Xbox 360版的开发，游戏定于2010年秋季发布。《鹰击长空2》将使玩家沉浸于火爆的游戏场景中，他们由此成为精英飞行员，掌控着世上最尖端的先进战机，完成不可思议的空战任务。凭借全球销量突破百万的成绩，“鹰击长空”成为育碧旗下又一个成功的游戏品牌，新作的灵感直接取自汤姆·克兰西的小说，目前游戏仅发布了一张概念图，进一步的公开请期待E3展会。

■《舞力全开》选秀比赛全球展开

育碧日前公布了一项《舞力全开》天才大搜索活动，这项选秀比赛将收录来自法国、英国和美国的最佳舞者的舞艺，并加入《舞力全开》的续作中。来自不同区域的3位优胜者将飞往育碧巴黎制作室与开发团队会面，他们的编舞将被收录并制作到《舞力全开》即将上市的游戏中。《舞力全开》即将冲破300万份的销量，成为Wii平台最畅销的第三方游戏。

月评

■以环保之名

4月20日，育碧宣布将停止为其以后开发的游戏提供纸质的说明书。作为代替，育碧软件的PS3和Xbox 360游戏将会在用户光盘里加入游戏说明，以替代目前的纸质说明书。首次放弃纸质说明书的游戏机平台游戏将是定于今年年末发布的全新版本《肖恩·怀特滑雪板》（Shaun White Skateboarding）。

一般来说，精美的包装和说明书是正版游戏的标志之一，特别是对PC用户而言，往往买了不玩、放着好看的典藏版似乎一直都颇有市场。而育碧宣布停止提供纸质说明书的举动，虽然声称是为了环保，但还是招来一片“降低成本”的质疑声。

育碧软件的声明称，数据显示，生产1吨的纸质说明书，将会耗费两吨木材、释放2800万BTU的热量、排放6000磅二氧化碳，并排放15000加仑的污水。反过来，光盘里的游戏说明将会提供更好的内容：“光盘游戏说明书里将附有游戏攻略，并且能让玩家对游戏有一个更直观的认识。”

除了放弃提供纸质说明书外，育碧软件还计划更换游戏的包装材料。公司已经在与相关公司合作，开发一种使用100%可回收聚丙烯材料制作的DVD封套，他们表示刚刚发售的《分裂细胞——定罪》就是首款采用这种材料封套的PC游戏。

虽然此举真的会引来争议，但是看看PS3和Xbox 360正版游戏的包装里，也的确乏善可陈，说明书一般来说没有用，除了翻翻助长一些使用正版的优越感外，恐怕不会对你的游戏进程有所帮助。

改了也好。



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

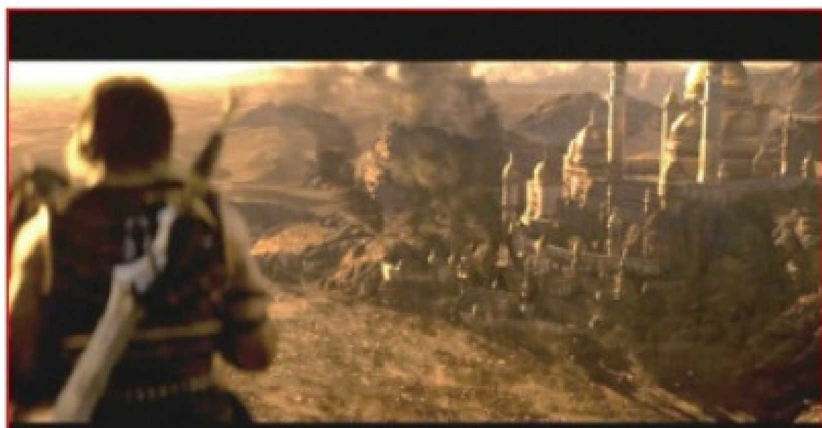
波斯王子——遗忘之沙

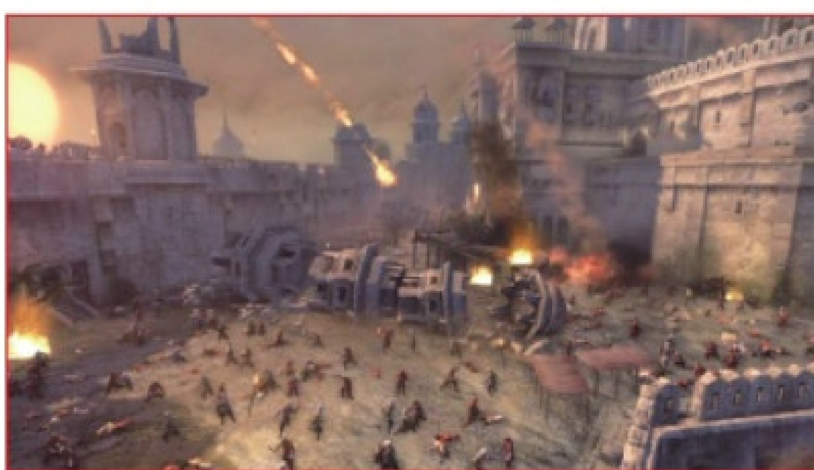
预计发售日：
2010年6月8日

■晶合实验室 Merlin

■四大元素能力撑起“波斯王子无双”。

每年春季是欧美地区游戏展会频繁举办的季节，在游戏开发者大会（GDC）前后，还有微软X10、PAX East 10等不同组织、不同内容的动漫展会纷至沓来，以至于“寓言”系列的制作人Peter Molyneux抱怨太多的展会分散了自己投入游戏制作的精力。但这些连绵而至的展会不仅为本年度的PC游戏市场大致定下调门，还带来了很多春夏之际即将发售游戏的试玩版——毕竟到E3时这些游戏发布试玩就来不及了。Ubisoft在这些展会期间向欧美媒体开放了一个《波斯王子——遗忘之沙》的试玩版，同时源源不断公布的开发者视频也能让你改变一些印象中“怀旧”“炒冷饭”的固有印象——这款新作还是有些新鲜


和现在流行的全程即时演算不同，游戏开场动画是一段录制好的CG，场面很大


围城的战役

元素的。

超能力新探

试玩版首次显示了王子的超能力如何使用。比如第一个公布的超能力——水的运用将十分简单。只要在到达流动的水流时按下一个手柄上的LT键，王子附近的水流就会自动冻结。此时屏幕上会出现倒计时显示，你必须在计量表的进度条走完以前越过连续的“冰柱”，抵达安全地带。超能力的进度条会在王子落地以后慢慢恢复，当然这种能力有的时候你也必须“省着用”——例如在复杂的跳跃路线上，王子必须经过一道水量丰沛的瀑布。当他从瀑布脚下开始一系列动作时，第一次需要将瀑布冻住，把它当作一面墙，作为支撑抵达高处的横杆；接下来他必须立刻将瀑布解冻，才能反身跳跃穿过瀑布，抵达最终的目的地。

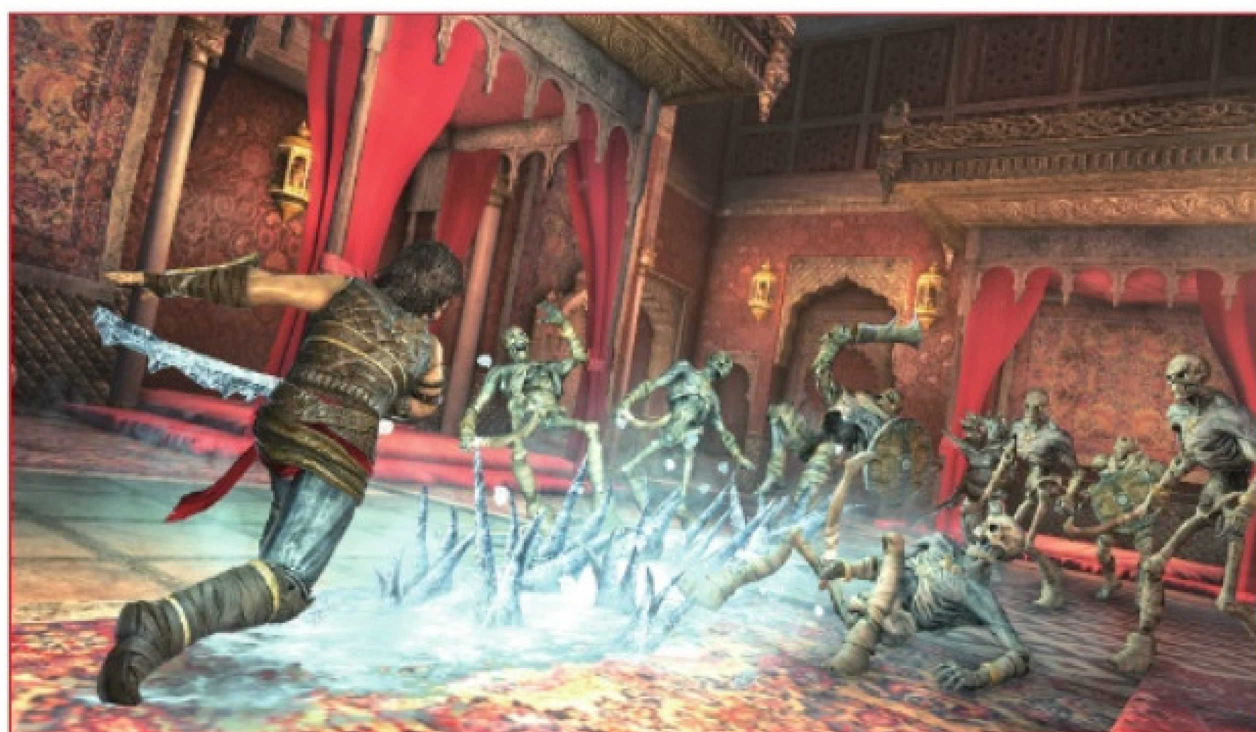
或许是为了让玩家不至于手忙脚乱地通过结冰的水流，游戏设计者调整了王子的一部分动作。我们还记得在《时之沙》中，当王子抓住空中的柱子时，需要调整自己的后背对准接下来的目标才能顺利地跳过去。现在，王子只要抓住了当前的柱子，就可以直接按方向键跳向接下来的方



王子和他的哥哥


超能力的源泉

英文名：Prince of Persia: The Forgotten Sands　本刊译名：波斯王子——遗忘之沙
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★


寒冰风暴


石化盔甲


烈焰之痕


超强旋风

向。这意味着，柱子上的动作准确性判断进一步降低，游戏的节奏也被进一步提升。

四大元素能力揭晓

制作人员提到的其他超能力，也就是“土”“风”和“火”，之前一直都语焉不详。现在我们知道，“水”“土”“风”“火”只是对王子超能力的笼统概括。准确地讲，王子的能力包括“格斗能力”（Combat Powers）和“杂技能力”（Acrobatic Powers）两大类。前一类是王子在与敌人的战斗中可以使用的动作、技能；后一类是王子在传统的攀爬、跳跃中能够运用的全新技巧。这些能力的源泉就是“水”“土”“风”“火”四大元素。

格斗能力总共展示了4种，它们分别是：

寒冰风暴（Ice Blast）：王子从自己脚下开始，在地面上生成一道向前延伸的冰线，冰线上会生出冰刺，所到之处可以对敌人造成伤害或刺倒效果，有利于发动二次攻击。

石化盔甲（Stone Armor）：王子的躯干部位、特别是背部生出一层厚厚的石头盔甲，可以在敌人重围中抵御刀削斧砍，金刚不坏（但尚不知晓发动和效果消失的条件）。

烈焰之痕（Trail of Flame）：发动后，只要王子在场景中移动，就会沿着移动的轨迹生成一道火线，火线上的敌人受到伤害，也有可能被直接烧死。

超强旋风（Whirlwind）：王子可以在敌人的重重包围中突然发动类似“龙卷风”的攻击魔法，效果是卷起一阵风，将他面对的骷髅大军批量卷走。

目前已经展示的特技能力有3种：

凝固水流（Solidify Water）：这就是开发组之前一直在展示的水流凝固技能。水流凝固发动后有效果终结的倒计时，但十分缓慢。玩家可以随时结束水流凝固状态，结束后可以迅速再次发动这一技能。

疾风猛冲（Wind Dash）：王子在攀爬、跳跃动作的中途（滞空状态）突然像子弹一样向前猛冲，直接将附近的敌人撞翻在地。适合远距离突袭前方的敌人。

大地唤醒（Earth Memory Recall）：王子可以激活场景中某处土地的“记忆”。比如这里曾经耸立一座高台，如今已经倾颓破败，王子就可以唤醒记忆，然后利用重新耸立的高台通过此处。

在此前中旬刊的前瞻中我们曾提到，王子的超能力是一个叫做Razia的鬼魂教授的。每当得到新能力，王子会前往“魔力喷泉”（Magic Fountain）学习和通过挑战关卡后才能完全利用它们。现在我们得知，Razia不仅提供超能力，而且可以向王子售卖技能。

波斯无双

你能想象王子像赵云、关羽那样



砍瓜切菜么？即使在“时之沙”三部曲不断调整战斗系统之后，王子面对的同屏敌人数目也不会超过20个。现在则有些不同，一场遭遇战往往会看到50名敌人黑压压一片杀将过来——此时你也就能明白为什么这款次世代游戏并没有表现出令人过分惊艳的画面表现了。

且不管画面，王子的战斗充满了无双特色：有轻、重攻击，有终结技，还有攻击魔法！就像《王者无双》（Prince of Persia: The Two Thrones）里面黑暗面王子舞动着“神鞭”冲入敌阵差不多，现在你也可以这么做。冷兵器的超大范围攻击取代了《时之沙》以及续作《武者之心》（Prince Of Persia: Warrior Within）里严格的一对一攻防，现在提倡一刀下去扫荡一大片的爽快流（但防御键仍旧保留，这意味着只要善加利用，多数时候你仍旧是金刚护体），而且从演示片段上看，为了照顾玩家的爽快感，一般杂兵的AI也大多和无双系列处于同一个水平线上。


游戏开场的混战，场面和《时之沙》差不多


有很多和齿轮相关的解谜过程


控制水流凝结很方便


即将疾风般猛冲向前方的敌人

其他平台

《遗忘之沙》是一款全平台游戏。关于PC以及PS3、Xbox 360这3个共版的平台，消息就是这么多。除此之外，Wii版的《遗忘之沙》透露出一些新消息，不知道这些设定是否会在PC版中存在。

Wii版的王子已知拥有3种道具：一件名叫“沙环”（Sand Ring）的法宝，是一件万金油式的利器，可以让王子抓住无从下手的墙壁向上攀登，或是激活关卡里的能量水晶赢得新的能力；一个支撑道具可以让玩家爬得更高；此外还有一种“保护球”可以让王子不会从空中掉落或踏入陷阱。这3种为Wii版特别设计的道具不仅用于跳跃和谜题，也能够和战斗结合起来——听起来倒是和PC版殊途同归。


原本空空如也的地方被“大地唤醒”技能激活，显露出曾修筑在这里的建筑

头条新闻

■ EA公布最新季度财报，形势向好


FPS游戏虽然已经令人视觉疲劳，但仍是各大游戏公司吸金的招牌

5月12日，美国艺电公布了截至2010年3月31日的2009/2010财年第四季度的财报，本季度实现了净盈利3000万美元，实现了扭亏为盈。排除部分游戏的递延销售额，以及股票期权增值，公司本季盈利为2300万美元。相比去年同期净亏损4200万美元的数字，形势向好。EA首席财务官 Eric Brown表示："我们重申2011财年一季度的利润预期将获得增长，我们的数字业务预期将增长约30%。"EA指出，公司多款游戏都销势良好，包括面向游戏主机售价60美元的游戏作品和针对Facebook及移动设备开发的低价游戏。Eric Brown表示，第四季度里公司最畅销的游戏是战争题材射击类游戏《战地——叛逆连队2》，这款游戏发行PC、PS3和Xbox 360 3个版本，迄今为止已售出逾500万份，超出了公司预期。然而，EA的盈利前景让投资者却步。EA预计，2011财年第一季度该公司业绩预期在每股亏损5美分至每股盈利5美分之间。与其它视频游戏厂商一样，EA也开始重视让游戏与网络结合，为许多光盘形式的传统视频游戏推出了可从互联网下载的扩展包，以增强游戏体验。此外，EA还涉足Facebook社交游戏和iPhone手机游戏等其它领域。

■ EA公布本年度E3参展名单

EA日前公布了将于6月15～17日举行的E3展会的参展名单。 除了确定名字、正在开发中的一些作品外，还有一些亟待公布的旧有品牌游戏，甚至传闻有一款为任天堂即将发布的新主机（岩田聪表示3DS目前并非是新主机的正式名称）开发的3D游戏，但这并没有被EA所证实。EA的重要参展游戏有：《疯狂职业橄榄球11》《FIFA 11》《NHL 11》《NBA Live 11》《老虎·屋子PGA巡回赛11》《死亡空间2》《孤岛危机2》《荣誉勋章》《星球大战——旧共和国》，此外，EA还将展出新"哈利·波特""极品飞车"游戏，以及《模拟人生3》主机版。

■ EA Sports推出网上通行证系统

EA Sports宣布推出网上通行证（Online Pass）系统，虽然需要支付10美元开启多人在线模式，但玩家购买新游戏时还能获得额外的奖励，旨在激励玩家购买新游戏。网上通行证系统将会包括EA Sports在PS3和Xbox 360上的所有的游戏。玩家购买EA的新游戏，就可以获得网上通行码，体验游戏的在线模式以及额外的游戏内容，玩家可以选择7天的试用期来体验网上通行证系统。此外，EA Sports公布了一个常人认为不太可能的合作伙伴——二手游戏王GameStop。据称，GameStop为10美元项目提供了支持，创造了一个积分系统，只要玩家买过二手游戏通过积攒积分也可以进入这个系统，而不再需要支付10美元。国外媒体分析指出，EA此次行动很大胆，公司在用词方面很谨慎，但传递出的消息很明显，就是玩家只要想玩多人在线游戏，那你就要买一个新游戏拷贝。也许多人在线模式为生的FPS游戏，离这种支付方式也不远了。

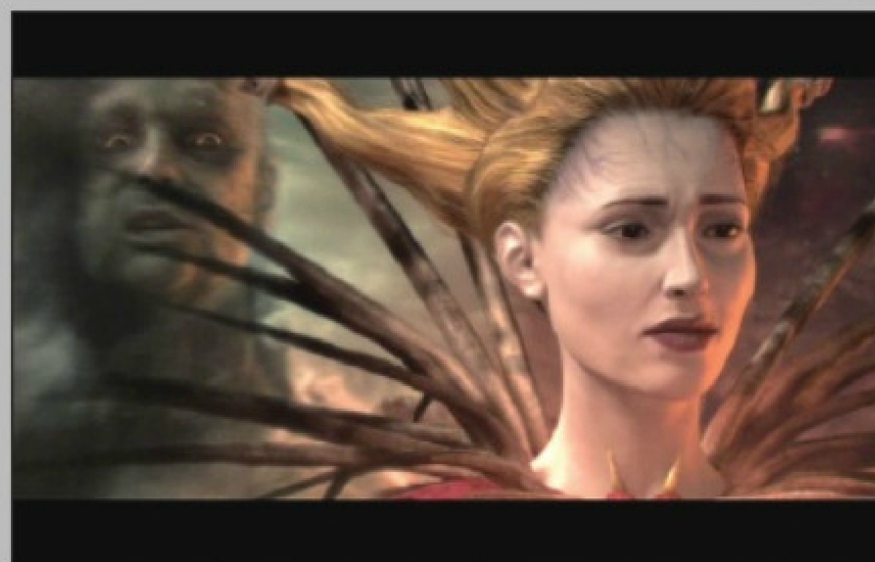


欧美市场的在线游戏新时代还会远吗?

月评

■ 超乎想象

EA在财报里宣布，有5款作品售出至少400万份，即《FIFIA10》《疯狂美式橄榄球10》《模拟人生3》《战地——叛逆连队2》以及《极品飞车——变速》，其中《战地——叛逆连队2》突破500万份，一枝独秀。具体数字上，"模拟人生"系列全球累计销量突破1.25亿，《模拟人生3》销量过400万份，而《FIFA10》自发布以来全球销量突破1000万份（怪不得EA对PC玩家不理不睬），就连刚刚发售的《2010 FIFA南非世界杯》的销量也已逼近200万份。此外，《战地双雄——40天》首发当季售出超过100万份、《质量效应2》首发当季售出超过160万份、《但丁的地狱》尽管宣传力度逼人，但在《战神Ⅲ》的阴影下，迄今销量只是"接近"100万份。


《但丁的地狱》瞄准了"战神"系列，但只能得到这样不痛不痒的结果

EA首席执行官John Riccitiello用"超乎想象"来形容这个美好的财季。他认为，《战地——叛逆连队2》的市场表现功不可没："公司第四季度硕果累累，《叛逆连队2》的市场表现超出预期，据我们所知该作在利润贡献榜上位居首列，超乎我们想象。"

虽然EA接下去几个季度的盈利前景并不明朗，但能够看出金融危机以来EA作出的各种努力。本周一EA宣布，玩家若是租借或购买二手的EA体育类游戏，需要支付10美元才能开启游戏的多人联网模式。向网络服务收费并非新鲜事，不过EA的新政进一步表明，该公司正在为未来的游戏业做准备，届时游戏将不再是一张张光盘，而是通过互联网服务形式提供给玩家。

看来在危机下，只要开源节流、措施得当，就会取得好结果，比如好几年也没有碰见过的盈利的财务报表。

模拟人生3——职场野心

预计发售日：
2010年6月1日

■湖北 莫格娜·黑杖

■埃及归来的模拟人必须踏入职场，为下一次旅行攒够银子了！

“模拟人生”系列的每部资料片都有一个明确的主题，《职场野心》作为《模拟人生3》最新的资料片，顾名思义，就是以职场生涯为心。在以往的“模拟人生”游戏中，玩家去工作只有一个很抽象的概念式表现，时间匆匆而过，玩家并无法真正在游戏中“工作”。《职场野心》可以你直接掌控模拟市民的工作，安排模拟人在工作中的每一项具体事宜。

择业是恶搞

在本作中，玩家可选择多种职业，每个职业都有10个等级，每升一级都会获得不同的奖励，而职业的发展方向也带有本系列一贯的恶搞成份。比如玩家可以成为医生，悉心照顾病人，或是踏上歧途给病人注射实验药物；成为英勇的消防员灭火救人，或是用消防斧捣毁受害住户内的所有一切；成为各种有趣案例的调查员，用口才说服罪犯透露消息，或是在暗巷里修理罪犯强行获得情报。

其它职业包括能收伏复仇恶灵的鬼魂猎人、制作各种古怪物品的发明家、雕琢出美轮美奂工艺品的雕刻师、给模拟人的皮肤上绘制各种图案的纹身师等等。


建筑师在为模拟人改造房屋

小镇大变化

由于各种新职业的加入，模拟人的小镇也有天翻地覆的变化，用制作人的话来说，就是玩家这次可以“改变‘模拟人生’的世界”。比如作为消防员的玩家，如果没能及时消灭大火的话，火势会蔓延到整个地区，多所房屋会被殃及，甚至你的邻居们也会不幸死于火灾。而作为一名时尚设计师，玩家可以接受模拟人的邀请为他们设计服装，打造不同的妆容、修剪发型——你可以改变镇上模拟人的外观了，可以让他们变得更加漂亮时尚或像个滑稽的小丑。成为建筑师则可以改变镇上房屋的结构，为刚成为父母的模拟人新建婴儿室，或是为设计师打造一个艺术工作室。发明家也是一个很有趣的工作，发明的原料可以来自各种地方，操场上的垃圾看起来不起的东西，将它们组合起来就变成地毯清洁机、机器人甚至是时间机器，玩家还可以将这些发明卖给商店以获得实际利益。而雕刻师不但可以制作各种装饰用工艺品，还可以让你的客户或家庭成员摆好Pose，为他们制作独一无二的雕像。P


消防员在救人的同时也可以用消防斧捣毁受害住户内的一切……


垃圾场也有意外发现

英文名：The Sims 3: Ambitions　本刊译名：模拟人生3——职场野心
游戏类型：模拟经营　制作：The Sims Studio　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

死亡空间2

预计发售日：
2011年第一季度

■北京 红黑军团

■解读预告片，你是否能找到更多《死亡空间2》背后的秘密?

《死亡空间》是2008年射击游戏领域杀出的一匹黑马，它将《生化危机4》的游戏系统与以《毁灭战士》为代表的科幻恐怖题材的氛围感结合起来，竟然创造了销量和口碑的奇迹。《死亡空间》不仅仅是一部优秀的ACT，而且还被赋予了复杂的故事背景，以及无数有待揭开的悬念。今年2月份，Visceral Games对外公布过《死亡空间2》的新增卖点，中旬刊也就这些要素进行过前瞻报道。此后Visceral Games陆续公布了3个充满神秘气息的预告片，其中所包含的信息，也引发了玩家们的热烈讨论。

一体重生

在这段长度为1分40秒的视频的结尾，画面中央的外星文字被解码为“一体重生”（Reborn As One 614）——看上去像是DS世界观中势力遍布宇宙的宗教组织“统一教”的“神棍语言”。要知道统一教信徒并不将死亡认为是生命的重点，相反他们认为将自己献祭给“信标”（The Marker，教派信仰的图腾），是获得生命向更高层次进化的必要途径。

另一种解读方式，可以将这段文字看作是Visceral Games对电玩市场所释放出的一个信号，“614”可以解读为6月14日，EA在本年度E3上的专场展示就定在这一天，我们知道DS2肯定要在那个时候释放出更多信息，甚至可能提供试玩——一起等待吧，当你拿到本期杂志时，距离这一天已经很近了。



神秘文字的翻译

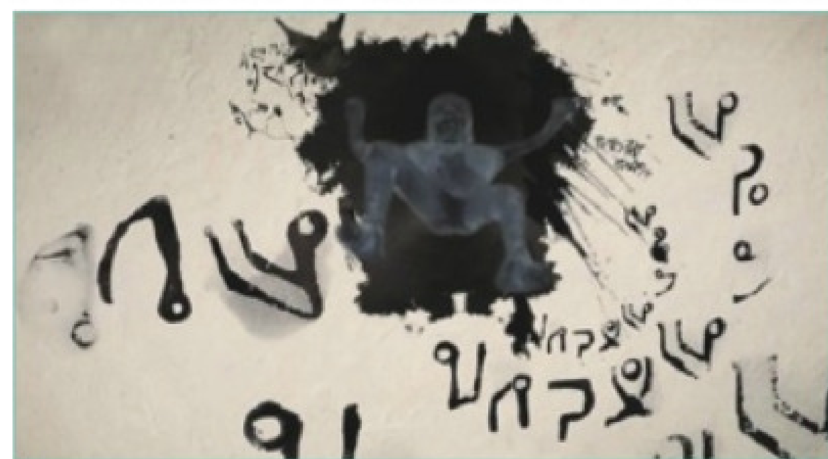
钥匙

在这1分钟的视频中，“钥匙”（Key）一词与一个神秘的名字“Konverge”（很有可能是一个组织，或是一个种族的名字）不停地在画面中闪现。如果玩家仔细听预告片中的对话，就可以听到主角Isaac用痛苦的语调讨论自己刚刚经历过的一次手术，以及一种给他的脑部带来巨大痛苦的颅内植入物品。接下来可以听到Isaac的前女友，也就是在DS中他苦苦找寻的Nicole的声音：“我们之间还没完！”

接下来我们从Issac的瞳孔中看到了“信标”熊熊燃烧的影像。镜头摇远之后，画面中央的Issac全副武装，站在一幢巨大的宗教建筑前。“钥匙”难道指的就是Isaac？他是一把解决异形灾难的钥匙，还是统一教用以达成其不可告人目的的钥匙呢？

阿尔特曼

“阿尔特曼”（Altman）出现在这个预告片的开头和结束，这是统一教的创始人——Michael Altman的名字，当年他凭借一己之力，将教派的影响力遍布人类社会的每个角落。也正是由于惧怕他的影响力，政府将其暗杀，而继任者则将其渲染为一个烈士和殉道者，从而赢得了巨大的舆论


究竟谁才是钥匙?

英文名：Dead Space 2　本刊译名：死亡空间2　游戏类型：动作
制作：Visceral Games　发行：Electronic Arts　期待值：★★★★☆



含义不明的“Konverge”



Altman的重生?


看来又少不了QTE前来化解危机了


续作里Isaac的战斗盔甲在失重状态下能提供滑翔功能


悬在天花板上的怪物，让Isaac防不胜防

支持，统一教也借此获得了合法地位和与政府分庭抗礼的实力。

这则预告片似乎暗示，我们之前所看到的一幕幕异形肆虐、尸山血海的惨烈景象，都是Michael Altman在背后捣鬼。要知道Altman一生都致力于研究“信标”中隐藏的秘密，他很有可能已经获得了通往永生的钥匙，当初的肉体死亡，只是他所施展的障眼法。3支预告片中传达出的线索，按照倒序连接起来就可以得出一个完整的信息：Altman——通过“钥匙”——获得重生！

展望

因为这些奇怪的预告片，IGN的编辑们特地做了一个展望视频，谈了他们各自对《死亡空间2》的展望。

Ryan Clements，网站编辑：坦白说，我只玩了DS初代不到三分之一的篇幅，之所以停下来，是因为这个游戏的绝望氛围，此外变态的难度也让我望而却步，但这并不妨碍我将它归入超级大作的行列。尽管在战斗中，玩家们是那么希望制作组能够多安排一些子弹和恢复道具，不至于让Isaac总是在弹尽粮绝的生死边缘徘徊，但是如果将Issac换成士官长，或者是《战争机器》里的Marcus，那么DS就将沦为一款非常平庸的游戏了。

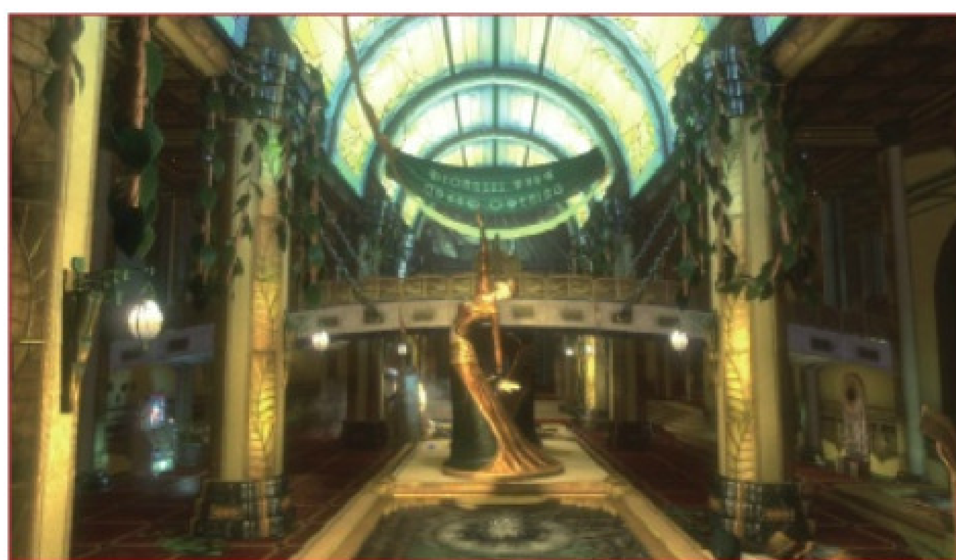
我对Visceral Games目前公布的一些游戏要素感到担忧，例如从工程师转职为超级士兵的Isaac、采用《使命召唤》线性脚本的“纯表演关卡”，以及更多强力武器的加入。这里我只想举一个典型的失败例子——《抵抗》（Resistance）的主角Nathan Hale是一个沉默寡言、在极端环境下克服常人极限以释放其全部战斗力的士兵，玩家感觉到自己所扮演的是一个真实可信的角色，而到了《抵抗2》中，Hale成为精英特种部队的指挥官，游戏的末世氛围也就随之烟消云散了。

Daemon Hatfield，网站编辑：根据EA的消息，DS2会是一款动作性大于冒险性的游戏，这么说来，DS2可能会重蹈《生化危机5》和《极度恐慌2》的覆辙，当然现在去担心还为时尚早。我唯一的希望，就是能够看到初代留下的故事谜团被揭开。比如说，政府对信标的研究是导致异形灾难发生的直接原因。在初代的故事背景中，地球科学家曾经通过逆向研究复制了一块信标，将其保存在地球上，我很想知道这个复制品是否拥有其原型的精神操控能力？总之，EA千万不要搞三部曲的形式，在初代悬念都没有给出答案的情况下，再挖上一堆坑，等续作去填（不过根据最新消息，DS确实准备推出第三集的完结篇——编者注）。

Greg Miller，执行总编：一个寻找失踪女友的偏执狂、一个手持焊枪狂殴怪物的工程师……初代中Issac犹如一个提线木偶，这个角色本身毫无个性，更不要说有什么个人魅力和电玩明星气质了。其实通关初代后，我并没有发现这样处理有什么不妥，但在随后接触了Wii版的《死亡空间——撤离》（Dead Space Extraction）后，我发现让主角与NPC互动，游戏就具有了很强的探索感，悬疑的气氛更胜一筹。此次Visceral Games工作室特别说明，他们将让Issac成为一个“会说话的角色”。由于本作的故事发生在一个建立在木星卫星上的殖民地，Issac遇到的幸存者将更多。希望制作组能够通过场景的更替，来拓展初代中苍白的主角形象。

头条新闻

■ 2K Games公布《生化震撼2》DLC细节


DLC的宣传片，主要介绍了本次增加的新模式与新地图

K Games日前公布了《生化震撼2》的DLC《极乐城地下铁》（Rapture Metro Pack）的细节。该DLC的内容可以使玩家在多人游戏模式中继续发展自己的角色，并且带来了更深层次的多人游戏体验。新的DLC主要内容包括：全新游戏模式“温柔地杀光”（Kill'em Kindly），玩家在该模式中仅可以使用高尔夫球杆进行战斗；6个全新地图；等级上限提高为50级，并有升级奖励；转生模式允许玩家在升到50级后转生回1级，并获得特殊面具一个；两个全新面具；3个新的成就或奖杯。该DLC将在PC、PS3和Xbox 360上发售，售价800个微软点数或9.99美元。

■ 2K Games宣布Wii版《席德·梅尔的海盗！》

5月4日，2K Games宣布，经典策略游戏《席德·梅尔的海盗！》（Sid Meier's Pirates!）将会发行Wii版，而开发工作室不再是Firaxis Games，所有工作都由2K China来完成。《席德·梅尔的海盗！》最初发表于1987年，并且在2004年发售了重制版。这次重新制作实际上也是游戏从PC向掌机移植的延续，此前在2007年，这款游戏还曾发行了PSP版。“我们内部就有大量Wii的粉丝，而且认为《席德·梅尔的海盗！》简直就是为Wii而生的完美游戏。”Firaxis Games的创意指导、《席德·梅尔的海盗！》的创造者Sid Meier说，“我们相信Wii上的玩家也能享受作为海盗船长的无尽冒险。”Wii版据悉将增加两款新的迷你游戏，并为Wii遥控器进行了有针对性的简化操作，使这款作品让休闲和核心玩家都可以找到乐趣。这两款新的迷你游戏分别是“轰炸”和“开锁”，此外还将包含专有的人物角色和个性化系统。游戏的发售时间定在今年第三季度。

■ “生化震撼”系列创造者着手开发全新游戏


Ken Levine早年供职于Looking Glass Studios，是《神偷——暗黑计划》的首席设计师和故事概念创造者，由此成名。后来他加入Irrational Games，这就是后来的2K Games旗下的工作室2K Boston

据外媒报道，洛杉矶时报报道，“生化震撼”系列的创造者之一——Ken Levine将从该系列中解放出来，进行新的原创游戏的开发。Take-Two的主席Strauss Zelnick告诉《洛杉矶时报》，Ken Levine已从《生化奇兵》系列中解放出来，这样他就能够进行“全新游戏”的开发，并将发展成“新的系列游戏”。国外游戏媒体猜测，鉴于Take-Two表示是“全新的游戏系列”，那么Ken Levine的新项目不可能是广受期待的《幽浮》新作（XCOM），因为该系列游戏已经是一个“历史悠久”的系列了。他们也排除了Ken Levine以前参与的所有游戏的新作，如《神偷》《系统震荡》《部落》《自由英雄》《霹雳小组》等。早在今年1月，Ken Levine曾预告说，会在2010年公布他的下一部作品。也许本月的E3，就是这部神秘新作揭晓的时刻。

月评

■ 更好的2K11

作为“NBA 2K”系列的重要成员，Mike Wang在见证了NBA 2K8的辉煌之后便被EA公司挖走，前去制作NBA Live 10。而一年过后，2K Sports宣布Mike Wang将回归公司，重拾“NBA 2K”系列的工作。目前最新的《NBA 2K11》已经在制作当中，Gamespy则针对新游戏对Mike Wang进行了采访。

谈到《NBA 2K11》中准备加入的新内容时，Mike Wang表示，在以往的游戏中，你看到每个球员动作基本差不多，而《NBA2K11》准备颠覆以前的制作，希望全面模仿LeBron James、Dwyane Wade等球星的现实动作，移动、扣篮、进攻、防守、抢篮板等习惯动作将和现实的NBA球员一模一样，而不单单是模仿投篮。因此这个夏天制作团队将非常忙碌，他们必须前去录制球星们的全部动作。最大程度第把游戏和现实世界连接在一起。



目前2K Sports还举办了官方活动，和玩家一起遴选《NBA 2K11》的原声音乐

对于主机版本的游戏，Mike Wang表示他们会尽量发掘主机的机能，最大程度在球场氛围上更上一层楼。在现实NBA比赛中，观众席上从来都是异彩纷呈，比如观众有自己的个性化服装，《NBA 2K11》就会力图表现这些个性；此外，球馆的上座率也会根据你的战绩有所不同，上座率低的球队就还会直接影响球队老板的收入。

Mike Wang说，这只是《NBA 2K11》加入的很小一部分全新内容——让我们看看他回来后到底能开创什么样的大场面！P

黑手党Ⅱ

预计发售日：
2010年8月24日

■北京 红黑军团

■当黑手党，开肌肉跑车，看情趣杂志……

《黑手党Ⅱ》的再度跳票，其实并没有出乎玩家预料，只是这次延期的理由看上去有些摆不上台面：2K Czech获得了来自《花花公子》杂志的赞助，于是制作组需要在游戏场景中加入这本畅销杂志及其周边产品。当然，2K Czech详细解释了电子游戏与成人杂志首度合作的原因，此外他还畅谈了《黑手党Ⅱ》的设计构想，特别是它与GTA本质性的区别。

关于合作

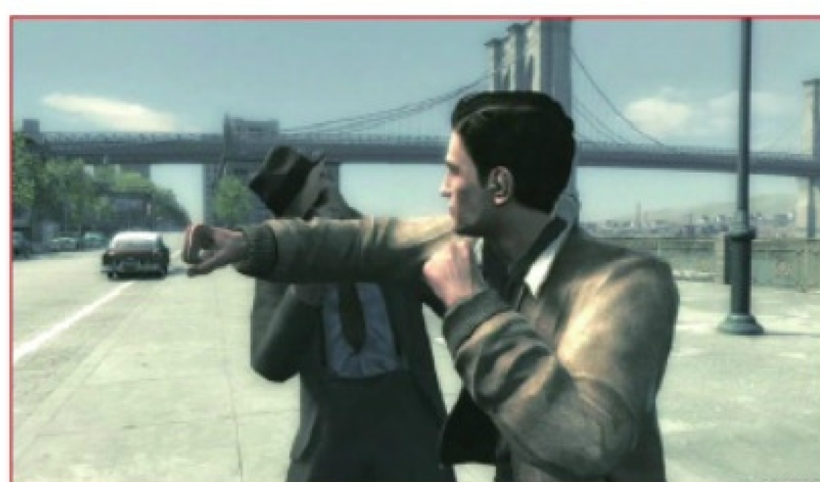
2K Czech认为，《花花公子》并非一本"黄色杂志"，这份杂志的大量版面一直在源源不断地提供娱乐菜单，唱片、电影、书籍、运动，甚至还包括严肃文学的内容。因此2K Czech表示，与Playboy的合作，其实并不能算作是一次媚俗的商业行为。高级制作人Denby Grace解释道："创办于1953年的《花花公子》迅速获得了美国读者的认同，这是战后受到虚无主义、享乐主义困扰的美国一代青年人做出的选择。"当然，他很快把话头拉回到游戏上："我们之所以选择合作，目的是强化游戏的时代氛围。"

游戏中玩家可以收集15本《花花公子》杂志，对应期刊的特点，你不可能在游戏故事刚刚开场时，就找到1960年的某期杂志。而这些杂志也不只是一张贴着Playboy封面的模型，玩家可以翻看欣赏其中的内容，就像阅读电子书那样。不过由于游戏分级的限制，制作组已经把某些不适合低龄玩家的内容去除。



高级制作人Denby Grace向媒体谈了为什么会有这样的合作……


Vito身边已经收集了一本……


徒手格斗会很有技巧性


《黑手党Ⅱ》注定要将表演效果发挥到极致

对GTA说不

2K Czech表示，《黑手党Ⅱ》并不像某些沙盘游戏玩家所想象的那样，是一部"黑手党版"的GTA。跌宕起伏的剧情、有血有肉的人物、逼真的时代气息，沙盘游戏的自由度体现，并不是制作组的首要目标。

通过近期大量的视频展示，可以看到其中很多《使命召唤》式的关卡设计思路。比如固定路点"刷人"，战斗过程中到达固定路点触发脚本等等。看来尽管大家对Infinity Ward玩烂掉的这一套东西非常痛恨，但是想要做"互动电影"，没有他们的这套模式还真是不行的啊！

英文名：Mafia II　本刊译名：黑手党Ⅱ　游戏类型：动作
制作：2K Czech　发行：2K Games　期待度：★★★★

头条新闻

■ 张杰谢娜现场合唱《梦幻诛仙》新版"巨龙觉醒"



近日，《梦幻诛仙》"梦诛轰趴，娜样纯杰的爱恋"——张杰谢娜大型互动派对在北京星光影视基地召开。除《梦幻诛仙》新版"巨龙觉醒"启动仪式外，张杰谢娜联袂演唱的《梦幻诛仙》主题曲也是首次亮相。互动派对中，张杰谢娜首次现场献唱《梦幻诛仙》主题曲"娜样纯杰的爱恋"。完美互动总裁竺琦在会上表示，《梦幻诛仙》从去年10月公测以来，取得不俗佳绩，《梦幻诛仙》新版"巨龙觉醒"将会展示完美时空对2D回合游戏的进一步的理解。完美表示，"巨龙觉醒"在保留原有玩法的基础上，融入中国古老的"龙"元素，并首创"自由创世"、"多段位攻击"、"五行战魂"、"挑战闯关系统"等诸多全新玩法，极大程度丰富了游戏内容。

■"完美时空创艺大师"百家高校原画大赛



"完美时空创艺大师"是由完美时空主办，汉王科技赞助、纵横动漫承办的一次全国原画设计作品征集大赛。完美时空表示，大赛目的是为完美时空大量储备研发人才，在各高等院校渗透完美时空品牌形象，及全面推广汉王自主研发绘图板品牌。完美时空介绍，本次大赛参赛方式简单易控，只需打开大赛专题页面（http://comic.zongheng.com/match_cg），点击"我要参赛"，通过简单注册就可直接登录到上传作品页面，通过自主上传作品的方式，快速参与到大赛中。上传作品显示在专题页面，所有网友都可为自己心仪的作品投上一票。人气最高的作品在专业打分环节后还会得到适当加分。

■《神魔大陆》"拍砖学院"开学

完美时空表示，"拍砖学院"旨在收集各位同学与"教授"的意见和建议，帮助游戏越来越完善。玩家可以踊跃提交BUG、建议，参与话题讨论。活跃程度较高的玩家有机会获得面值10元到50元不等的完美一卡通。学院还将不定期举行欢乐派对，邀请优秀学员与游戏策划面对面，并选出幸运者派发PSP、NSDI等掌机大奖。

■《赤壁》资料片"小兵大将"

《赤壁》全新资料片"小兵大将"正式公测，同步开放两组新服"网通一区——精兵"和"电信二区——悍将"。完美时空表示，新资料片中，战魂系统全新升级，升级后的战魂不仅能让玩家习得独特魂力技能，而且使人物属性得到巨幅提高。同时，军团基地也大幅改版，全新的军团基地PvP玩法引入，让游戏的对抗感更加激烈。1～80级升级难度降低、主线任务送高级装备等新改革，促使整个资料片的内容更加丰满、有趣。

活动

■《神魔大陆》秀出你的角色名

《神魔大陆》自增开双线测试服务器"爱神泉"并开放全天测试后，便有更多玩家参与到神魔大陆"改造世界"中来。游戏中，不仅能饱览唯美景色、体验诸多创新玩法，更能结交各类朋友、感受游戏的无限乐趣。

完美时空表示，为答谢广大读者朋友对《神魔大陆》的厚爱，特举办此次秀出角色名活动。不管你已经加入游戏还是尚未加入，都可参与此次活动，幸运读者有机会赢得Sony MP3。

活动规则：

1.已进入游戏的读者，秀出你所在的服务器及你的角色名

2.未进入游戏的读者，秀出你将要使用的角色名

参与方式：

请参加活动的读者在6月30日前将问题答案发送到邮箱：shenmohd@wanmei.com，邮件题目注明"《大众软件》6月活动"，邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末我们将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

奖品设置：1名

奖品：索尼NWZ-W202/Walkman（2GB）P





神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 清欢

《神鬼传奇》国际跨服逃兵印象

“这则故事来自驻扎在上古遗迹战场维京海部队的一名逃兵，遗憾的是他不愿报上自己的姓名。”《神鬼传奇》墨丘利菲在故事的开头这样写着。敌人的攻击越来越猛烈了，他们浩浩荡荡地已将第二个资源点攻陷，并且很快派人试图霸占我们的魔法之泉。

维京海盟军部队可供调遣的士兵越来越少，值得庆幸的是，上古遗迹使者亦派来了最勇敢的冒险者作为增援。三天三夜的拉锯战，这场战役已从最初力量的对决转变为对双方将士毅力的考验。但无论如何，即使那些神明所眷顾的医者能重新给予阵亡人员强健的体魄并恢复他们的战斗力，却没有办法消除一次次伤痛带给灵魂的疲倦。

至少我现在只想躺在自己的床上，即使来自鲜嫩羊排和圣魔水的诱惑有可能不会那么容易让我睡得安稳，但无论如何，我已经受够了。我不能再继续举起我的武器抵挡敌人，甚至放过了一个丧失了战斗力的牧师。我受够了。

虽然那件事情让我十分费解，但我还是忍不住要钦佩无数次冲向最前线，将自己暴露在敌人疯狂进攻面前的两个家伙。至于让我费解的那件事情嘛…管他呢！如果我能义无反顾地爱上亚特兰蒂斯的美酒，那么为什么跨服不可以相恋呢？

但我想不通这对疯狂的家伙眼中为何会没有一丝疲惫；相信我，以众神的名义我保证自己真的有仔细想过。首先我假设那些来势汹汹的敌人士兵是一盘盘鲜嫩的羊排或者是芳香的美酒，正等待着我去饱餐个痛快…可是那个数量太惊人了，我想毫无疑问我会被撑死。

以半神的名义起誓，这是有生以来我第一次对食物以外的东西产生了浓厚的兴趣，我十分想知道是什么样的力量支撑着这对笨蛋不至疲倦。

如果我的堂兄听到这样的事情，一定会用接下来的二十年，甚至更久的时间来嘲笑我的行为。但在我感到后悔之前，我麻木的身体已经不自觉地移动到他们身边了。

“我的心似利箭，笔直地飞向你的身旁，距离挡不住我的灵魂。”在狙杀了一名试图偷袭来自魔神坛服务器女法师的刺客之后，那个维京海骑士用带着嘶哑口音的亚特兰蒂斯普通话向女法师得意的邀功。

“那么听命于我的元素力量将为你清除飞行中的种种障碍，保证你可以安全的来到我的身旁！”法师甜美的笑着回答，同时施展了一个冰雹术，打断了一名对方战士对骑士发起的冲锋。

“我们来看看这份荣誉将属于谁噢！”法师宣称着，将目标转向那可怜的战士施展起一个强力的攻击性法术，骑士也不甘示弱地丢出了强力的真理之锤。目标死亡，两人相视一笑。眼光中充满了对彼此的爱恋。

“众神在上，我真的是身处战场吗？！”如果不是亲眼见到，亲耳听到，我想自己这辈子都不敢想象爱情原来会有这样强大的力量，强大到扭曲一切的那种….因为在他们眼中，除了彼此便再无一物！什么仇敌，什么荣耀….“让一切见鬼去吧！”就在此刻，我做出了一个让自己再无法面对亚特兰蒂斯众神的决定….那就是，离开这里，离开这个为了别人的利益而奉献自己宝贵时间的地方。

“美餐与大床！”我高声呼喊着，丢掉了手中的战斧。“让战争见鬼去吧！我要躺在自己的大床上享用最爽口的佳酿！”我的大嗓门显然吓到了这对情侣，他们错愕的看着近乎疯狂的我。

“谢谢你们！是你们让我明白了什么才是我想要的！”在表达了自己的谢意之后，我一边脱着沉重的盔甲，一边步履轻盈地向着出口的方向冲去。“美餐与大床，谁人不愿享。”不知不觉的，我哼起了表兄每次喝醉时都会反复唱的老调子。

“战争会带来伤痛与离别，但爱能抚平一切。”在故事的末尾，墨丘利菲想起了老师多年来难得一见的微笑与评价。当然那逃兵也得到了远远超过他所能想象的财富，不只是金钱。


魔炎之轮-王者象征


不容错过的华丽时装


盛世烟花-普天同庆


圣衣天使-神之降临

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 阿耶萨

《梦幻诛仙》“巨龙觉醒”符文技能

在3D网络游戏大行其道的今天，2D回合制网游仍然以简单的操作方式和丰富多变的玩法占据着不小的市场份额，完美时空自主研发的《梦幻诛仙》便是旗下首款2D回合制作品。目前正在加快游戏后续内容的开发速度，从“开心农场”到新版“巨龙觉醒”，《梦幻诛仙》正在不断推陈出新。



在本次《梦幻诛仙》全新版本“巨龙觉醒”中，符文系统成为重中之重。

全新符文技能

符文系统开启后，玩家可以通过装备符文获得五行属性加成和符文技能。五行属性将影响玩家在游戏中的战斗策略，相同门派，不同五行属性会打造出不一样的玩家角色。同时，符文也将赋予玩家全新的符文技能。符文类似游戏中的法宝，不过与法宝不同的是，玩家可以同时装备多个符文，即拥有多个符文技能。

如何获得符文

当玩家角色达到65级时，可以通过全新的觉醒任务，获得装备相应等级符文的资格。觉醒任务是全新的剧情任务，任务中玩家将亲历协助南宫烈，打败巨龙，拯救世界。玩家可以在65级和80级分别接到相应的觉醒任务，完成任务后即可获得一阶觉醒能力和二阶觉醒能力，同时拥有装备符文资格。值得玩家注意的是，每个角色一生之中只能够完成一次觉醒任务。这个过程值得玩家收藏，一定记得要截图留念哦！

觉醒任务详解

一阶觉醒任务

等级要求：65

领取NPC：红娘

任务奖励：完成任务可获得经验、金钱、储备金奖励，获得一阶觉醒能力。

任务流程：

首先，玩家需要与京城红娘对话开启剧情“南宫烈和李诗若的订婚仪式”；

与红娘对话后，玩家即可触发剧情在京城李诗若处接取任务；

之后在天音寺、河阳、青云门经过一番调查后，得知李诗若是被巨龙掳走，需要前往巨龙之穴进行营救；

玩家最终闯入“耀金龙窟”，在深处击败金色巨龙，并和南宫烈一起救回李诗若。 “耀金龙窟”副本需要至少3人组队才能进入。

二阶觉醒任务

等级要求：80

领取NPC：黄鸟

任务奖励：完成任务可获得经验、金钱、储备金奖励，获得二阶觉醒能力。

任务流程：

1、首先，玩家需要与寒冰室中的NPC南宫烈对话领取80级觉醒任务；



焚香谷的三昧真火符文技能



圣巫教的肋生双翼符文技能



合欢派的鉴若止水符文技能



天音寺的符文技能

2、接下来玩家需要在天帝宝库、幻月洞府、镇魔古洞找寻三个秘笈，以此获得强大的力量；

3、随后，南宫烈需要你去草庙村的义庄地宫寻找风珑的灵魂；

4经过玩家的调查得知风珑又被水之巨龙掳走，玩家将再次踏上屠龙之旅，途中遇见龙族遗孤"混沌"，"混沌"对水之巨龙恨之入骨，决定助玩家一臂之力；

5、最终玩家将在80级觉醒副本"暗涌龙窟"中，对水之巨龙发起最终的挑战。

符文装备条件

符文作为一件装备，有其独特的装备条件。首先，玩家的觉醒阶段决定了可装备符文的等级上限，即玩家的觉醒阶段越高，可装备的符文就越多。其次，装备符文有门派限制，每种符文都将对应特定的门派。目前，玩家最多可装备三个符文，三个符文插孔分为两类：一类有两个插孔是任何技能符文都能装备；另一类插孔只有特定技能符文才能装备。

各门派符文技能解析

青云门

锋刃雷光符文：金属性单体法术，使用后本回合金属性增加80

雷殛天柱符文：木属性单体法术，使用后本回合木属性增加80

疾风迅雷符文：单体法术附带降低目标无力攻击和法术攻击，持续2回合。使用后本回合增加木属性50

鬼王宗

鬼运神输符文：恢复队友一定量的法力值，使用后本回合增加金属性50

鬼啸破符文：单体物理攻击附带降低目标物理攻击和法术攻击，持续2回合，使用后本回合增加金属性50

鬼斗符文：本回合提高攻击降低命中攻击敌人，随符文等级增加伤害会提高，但命中会下降，使用后本回合金属性增加50

天音寺

金身护体符文：物理防御和法术防御百分比

善生经符文：提高自己一定的治疗能力

净天地真言符文：治疗友方角色，效果受到施法者法术攻击影响，使用后本回合增加水属性50

焚香谷

三昧真火符文：火属性单体法术，随符文等级增加增加一定暴击率，使用后本回合增加火属性80

玄冰天火符文：水属性单体法术，随符文等级增加增加一定暴击率，使用后本回合增加水属性80

烈焰焚心符文：减少敌方单体一定量的法力值。使用后本回合增加火属性50

圣巫教

肋生双翼符文：增加速度值

九转真言符文：让敌方五行值发生转换，持续10回合（转换方向：金—>土，土—>火，火—>木，木—>水，水—>金）。使用后增加土属性50

南疆秘术符文：增加友方单体属性（3种：金、土、火）持续5回合，使用后增加对应属性50

合欢派

醉红尘符文：本回合提高伤害降低防御。使用后本回合增加水属性50

鉴若止水符文：让狂风点柳变成必中随符文等级提高还会增加狂风点柳的攻击力

唤兽符文：

空谷猿啼：召唤一只通天古猿为你作战，符文等级会影响通天古猿的能力，同时最多只能召唤一只。使用后本回合增加水属性50.

苍穹之啸：召唤一只苍茫巨狮为你作战，符文等级会影响苍茫巨狮的能力，同时最多只能召唤一只。使用后本回合增加水属性50

通用符文：（加黑）

驯养符文：提高宠物获得经验速度

怒发冲冠符文：每回合自动增加一定量怒气值

钢筋铁骨符文：提高速度出手，并使自己本回合受到的物理攻击和法术攻击减少。P



青云派的符文技能



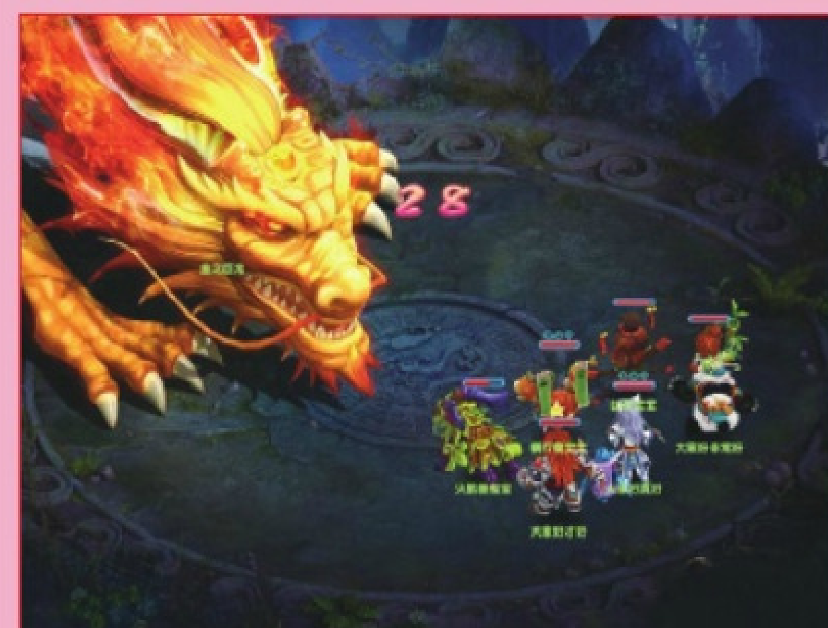
鬼王宗的符文技能



符文之室中的幽冥Boss



符文之室中的白泽Boss



全新的挑战

完美国际
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 暴牙凯

《完美国际》——跑跑更健康

作为一款经典游戏中最经典的活动之一，丛林遗迹活动曾经在广大玩家中掀起了一阵不小的风潮。现在随着游戏不断更新，一些老玩家回归，更多新玩家涌入，丛林遗迹更显得经久不衰。下面就为新玩家大概讲解下该活动要点，同时也和老玩家一起回顾下曾经让大家痴如醉的时光。



丛林遗迹背景

广袤无限的完美大陆上，埋藏着无数古老而神秘的传说。位于祖龙城东南迷雾丛林中的丛林遗迹，相传曾是一位主神的祭坛，随着诸神的归寂而荒废下来。由于临近怨灵沼泽，在冥界入侵之时，昔日风光无限的神之领域，第一时间遭受了冥兽的亵渎。古老的遗迹，等待着英雄们全新的救赎

活动时间：每周日15:00-18:00

活动地点：丛林遗迹迷宫

等级限制：无

起步 Let's go!

在祖龙城地产官处接到触发任务，然后等待丛林遗迹的开放时间，进入遗迹后，与门口的寻宝人对话触发下一步任务。在遗迹中帮助寻宝人找回失散的伙伴。

丛林遗迹里的怪物极为强大，攻击和防御数值极高，如果被怪物逮到很难有机会活着，丛林遗迹中还有很多陷阱，落入陷阱者也将死亡。另外，只要在活动的3个半小时内跑完任务的玩家也可获得一定奖励。

在整个遗迹中藏有众多怨灵大军的精锐部队，玩家千万不要与它们发生正面的冲突还是避其锋芒为上，还要注意因为这里有怨灵大军所设的陷阱，如果玩家不小心掉进去的话也将很难有生还的机会，我们要躲开所有的怪物开启宝箱得到宝物并合理利用这里面的传送功能。

地宫的尽头，埋藏着古老而神秘的宝箱，宝箱里面存放着无数的宝藏。其中包括5级宝石，天、地、人三种仙石，超级经验书，倾国馒头和七贤任务物品“技巧的徽章”，更有8、9级高级宝石和附带超级属性的仙丹等。无论里面哪一样，都可以称得上是完美大陆上的无价瑰宝。

冲到最前面 留在最后面

鉴于丛林遗迹活动的混乱和刺激程度，笔者在这里非常强烈的建议大家：活动开始后，要么你跑在最前面，要么就先让别人跑，自己跑在最后面。跑在最前面有一个好处，如果你的经验足够丰富，对路线和怪物策略比较熟悉的话，那么运气好的情况下，完全可以一次跑过，不会被怪杀死，并且这样不会太受其他玩家的影响。

如果没有冲到最前面，除非有自己的小队或者朋友和自己配合，否则建



丛林遗迹活动地图


错综复杂的通道


门里还有门


张牙舞爪

议还是想办法在大多数人后面起跑吧。跟着大部队的结果往往只有一个：躺在地板上看风景——人太多的情况下，很容易引到其他怪物！不光是从实用性上推荐最后跑，从观赏性上来说——或许在后面会经常看到怪物砍瓜切菜的凄美场景……

贴边战术 小心翼翼

从林遗迹的最关键的一点就是，你需要搞清楚怪物的巡逻路径，而且还不能耽误你的冲刺速度。

刚开始的两个房子并不是太难，别着急着往前冲，看清楚怪物出现在哪。第一个房间的怪物巡逻路径都是斜向的直线，远离怪物靠着墙边走就可以轻松通过。第二个房间有3只怪物，其中两个的巡逻路线是相同的，另外一个稍有不同。抓住三个怪物都巡逻到远端的机会，直接冲过门就可以了。当然，羽毛和法师冰不推荐这么做——速度并不是优势，保险起见先到里面的缓冲区躲一下吧！

通过一个陷阱带之后，将会进入第一个稍微有难度的地方。这个房间中的怪物巡逻时横竖交叉的——有的横向巡逻，有的纵向巡逻！最安全，也基本上是唯一的跑法的话，就是等第一个看到的怪物从左向右通过路口的时候，直接冲出去！对于羽毛和法师来说的话，由于移动速度慢，这个时间差非常短，大概在2～2.5秒之间。其他职业相对时间稍微长一些，不过也长的有限，大概长1～1.5秒之间（WX要事先开加速的情况下）。过了这个房间，后面的一段路相对简单，这里怪物的速度并不算很快。要再强点一下的是，在这个房间经常会会出现意外情况，你永远也不知道谁会冲不过去把怪引到身边。

第六间房子的怪物，有一个速度非常快，没在最远端一定不要冲动（丛林遗迹中一定要记住一点：怪物比你强大的多，看似一只简单的队伍，没准可以秒掉各种职业）。

到达B房间，这里也有一点难度。首先这里的怪物移动速度不算慢，移动路线也并不都相同。 这里冲过去的时候，多数需要从石头那里绕一圈即可，难度并不算太大。不过需要注意的是1、这里门口并不是用来躲怪的地方，站到门口并不意味着你就安全了。能躲怪的地方只有陷阱和墙壁夹角的一小块地方。2、很多人会在这里犯错误，引到怪物。这里没有明显的缓冲区，所以观察好后要速战速决。穿过这里后，这个地区后面的房间怪物相对较少，可以作为缓冲区的地方多，别犯大错误就可以了。

接下来会到达C房间，也是所有房间中最难的一个区域。这里有两只怪物会满房间的跑，速度相对都不慢，并且两只怪物的速度具有还有差距！躲过第一个陷阱的之后，没有可以供完全停顿的缓冲区。需要卡好时间，两个怪物相隔不远通过后，陷阱爆炸时冲刺通过。过了这个滞后，后面就相对容易了：直接贴着右边墙角，稍微注意一下其他的怪物，接着就是向NPC交任务了。

难点总结

总体来说，丛林遗迹的难度就在以下几点：

1、怪物的巡逻路线与移动速度：这个在游戏中虽然大部分时候是固定的，但是如果作为一个新手，即使是有各种攻略的引导，也可以会在这方面犯错误。因此笔者建议在第一次或者开始几次进行丛林遗迹活动时，除非有人带，自己去完成的话，还是一点一点慢慢来。在熟悉几次后，随着经验的增加，速度可以慢慢放快。高速行动下，你会感觉非常刺激。

2、单人与多人的配合：一般情况下，很多玩家都是自己去组队来完成这个活动。那么这里就需要特别注意一下：如果是想找刺激的话，那么完全不需要考虑其他玩家，就按照自己的方式进行前进，当然更多时候会有其他玩家影响你（或者是你影响到了其他玩家）。如果经过几次你的经验充足后，建议去指点其他玩家："跟我冲！""跟着我，有奖励拿！"——此话一出，怎一酷字了得！如果你想跟自己朋友一起完成的话——笔者非常推荐这种方式，需要大家行动绝对同意，所以在这个活动中磨练团队也是非常不错的选择。

3、带上加速药水吧！这种道具在这个活动中可以在关键时刻发挥很大的作用。这也是为什么现在很多玩家都在这里出售加速药水的重要原因。当然，如果你想当一回奸商的话，不妨也在这里摆摊加速药水来卖……大把的钞票，大把的金钱，无尽的YY中……


蹲守迷宫的石狮子


怨灵的印记


丛林遗迹一角


冰天雪地


独特的建筑是重要的标识

头条新闻

■《三国群英传2 Online》不删档测试开启



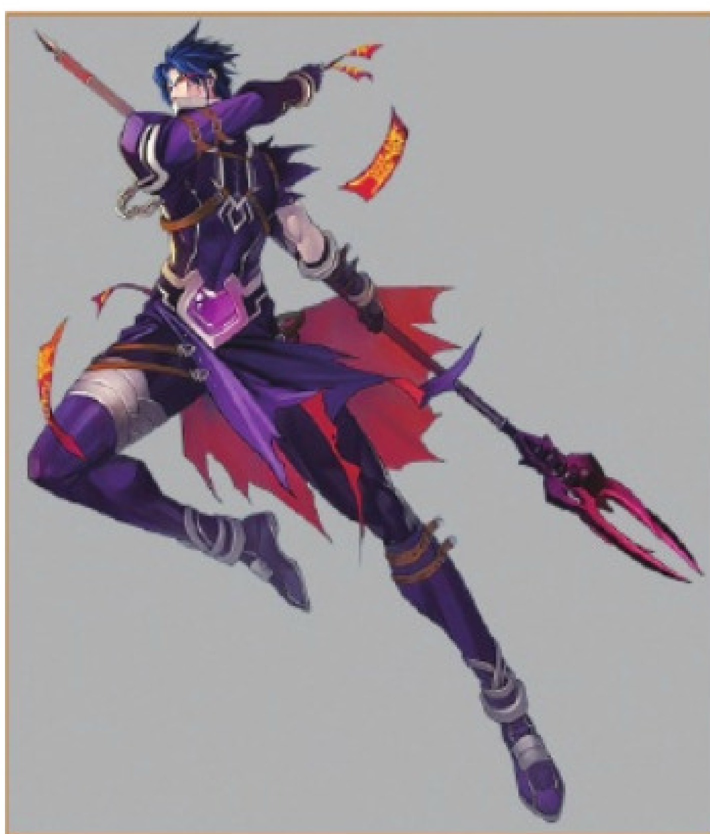
《三国群英传2 Online》不删档测试开启

开放式战争网游《三国群英传2 Online》于5月11日10：00开启大规模不删档测试，并进行近百项内容更新。

新增自动功能可设定技能和传送功能；商城可自定义购买商品数量；IGS语音聊天功能；军团联盟功能；地图上各区域名称显示及传送点显示；方外村NPC“征兵队长”可完成任务直接选择势力出新手村；新增NPC“杂货铺老板娘”贩卖道具“30日三才箱”；新手成长锦囊任务，随着玩家等级的提升，玩家可以获得丰厚物品奖励。

调整各职业的体力值、城门的体力值、雕像的体力值，调整士兵技能、士兵平衡修正，调整全技能数值平衡，大幅度增加俸禄、钦赐俸禄奖励内容。同时增加两项不删档测试活动。

■《名将三国》首部资料片体验服开放



《名将三国》首部资料片“玄武降临”于5月10日在体验服开放。九城表示，本次体验服以玩家体验、测试资料片为主要目的，官方将根据玩家反馈对资料片版本进行调整和完善。因此目前体验服内的版本并非最终上线版本。

为更有针对性的测试和深入体验，九城将分批开放资料片测试内容。目前已开放了新职业玄武、全新地图死亡矿井、资源争夺战（自由PK系统）、军团创建和管理、防具强化等等内容。

同时，官方开启有奖征集活动，收集参加体验服玩家的意见和建议，并将从所有提交有效反馈的玩家中抽取一部分，发放奖励“清风”名马宝箱 2个。

■《2010 FIFA 世界杯Online》即将开启

九城表示，南非世界杯官方授权，国际足联唯一指定，《2010 FIFA 世界杯Online》即将在近期开启。

玩家可以在世界杯个人模式中，带领一支国家队参加南非世界杯，不断接受更高等级的挑战。既可以体验完全真实的南非世界杯分组，也可以重新抽签开启全新战事。在世界杯多人模式中，玩家可任选参加南非世界杯预选赛的全部199支球队，与其他玩家展开激烈的争夺，最终捧起大力神杯。

在《2010 FIFA 世界杯Online》中，拥有特别为本届南非世界杯打造的世界杯球员。根据现实中2009～2010赛季冬季转会的情况对游戏内现有的球员和球队名单进行更新。由于各种球队、球员数据与世界足坛同步并且得到国际足联官方授权，所以在数据更新后部分球员（包含球员卡）将会被删除。官方会对所有因为数据更新而被删除的球员或者球员卡，根据球员能力值以及球员卡等级、球员等级的不同，进行不同类型不同数量的球员卡资助。

月评

■ 真假球迷

球迷分成两种，真球迷和伪球迷，真球迷不用多说，所谓伪球迷，就是如果有朋友一起，而且又是世界杯这种热门赛事，便会看上一看，多少也能感到点足球的魅力，但如果这时恰好正在播放新番动画片《荒川爆笑团》，会果断选择后者……

我就属于这种伪球迷……而且根据我的观察，其实我这种人还挺多，都是以热闹为主要目的，借看球机会和朋友去酒吧聚聚才是真，那种因为国足输球导致一晚上睡不着觉的真球迷，毕竟是少数。

足球游戏也是一样。玩PS那个年代，我常玩KOF97和WE。这俩游戏其实并不是最吸引我的，但是因为能和朋友一起玩，便成为读盘最频繁的两张光盘，哥几个边骂边打，一下午青春就被肆意挥霍了……记得当时有个朋友酷爱WE，而且技术超群，但是每天都为没人跟他对战苦恼万分，于是从最早希望找个水平相当的对手，堕落到找个玩得还行的对手就行，又堕落到找个稍微会玩的就行，继续堕落到找个愿意跟他玩的就行，最后堕落到“喂，我只用守门员进球，你来跟我战一盘？”

我想，像足球这种游戏，技术肯定有人追求，但对大众来说，还是娱乐多于竞技，赶上世界杯期间，自己去踢肯定今生无望，不过在游戏里跟人玩上几盘也是乐事一件。我那位堕落的朋友这回也不用继续堕落下去了……

所以说，不管真假球迷，核心还是轻型，游戏这种东西，有时候确实是大家一起玩才好玩哟。P



游戏的虚拟性确实能满足我们很多现实里无法实现的愿望，足球就是

名将三国

●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：横板过关●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wof.the9.com/

■上海 张角

《名将三国》新关卡“华容道”剧情点评

横版格斗网游有一个别称叫做“街机网游”，不过为切合当前玩家喜欢多样化路线的习惯，总会有一些不一样的地方。《名将三国》3月新推出的关卡“华容道”，则是完全按照街机模式来设置的，会如同街机一般按照剧情前进一步一步通过唯一路线前进，并且由于曹操急于脱逃，所以时间限制很紧，形成“华容道”关卡的紧张局面。

华容道也是一个很特殊的关卡，过关模式类似于传统街机游戏，需要一步一步杀敌斩将来通关。同时，因为此关极力打造、还原街机风格，游戏中的场景、背景会让一些老玩家倍感亲切。

“华容道”几乎可以算是《赤壁之战》的末期战役，所以开启地图的要求也比较繁多，很多只顾冲级的玩家往往会止步于此。首先要求是至少达到51级，其次是需要完成第四章的所有主线任务，然后还要完成另一个新关卡“火烧赤壁”的五个主线任务，最后需要在家中的雕像处完成“让大江归于平静”的前瞻任务。也就是说，在第四章的时候，大家需要冲级与任务相结合，这样才可以到达等级之后进入“华容道”。

剧情解析：取而代之

官方对于“华容道”的背景故事有此解释：火烧赤壁之后，诸葛亮算定曹操必败走华容，派关羽镇守华容道，赤壁兵败，曹操果然从华容道败走，并在途中三笑诸葛亮智谋不足，然而，一笑笑出赵子龙、二笑笑出张翼德、三笑笑出关云长。曹操亲自哀求关羽念在往日恩情上放行，关羽念旧日恩情，义释曹操，使得曹操安全离去。不过，由于有四神兽传人的玩家加入，赵云、张飞、关羽自然就不复在此了。玩家需要的是从火烧赤壁一路追踪落荒而逃的曹操，在一路殿后阻击的魏国名将下，顺利完成斩首行动。三国之枭雄曹操的生死，就在此关决定。

“华容道”有时间限制，需要在十分钟内一路过关斩将，连续遭遇徐晃、张辽、当阳三傻、曹仁、夏侯惇、许褚、吕布等Boss之后，再击杀曹操才能百分百完成此关。也就是说，在十分钟内，需要灭杀十余个Boss才算大功告成。这就表示，每分钟要以KO一个Boss的速度前进。在此关中，大多数Boss的攻击方式都会有改变，其中比较明显的是徐晃、张辽和许诸、吕布。徐晃释放的法术阵将起到类似魔刃的作用，不过这并不算困难，主要是三把飞斧会竖着攻击，限制于场地因素会难以躲避。

张辽则如同街机《三国志》的长板桥Boss李典一般，会撑着长武器飞跃攻击。许褚也会变得如同《三国志》里第三关火烧新野的能力，空跳和前滚翻，相当好玩。吕布的攻击还是直线，攻击速度加快，另外附加一个回旋镖技能，要抓住红体状态和普通状态下多多攻击。这个关卡时间相当紧张，在普通难度和简单难度下Boss的变身状态倒很好解决，不过在困难和噩梦的难度下，长时间的霸体和日渐减少的时间，就要求玩家不能太在意伤亡，需要以强硬的态度对攻，才能有机会结束这场追逐战。

关卡须知：高级玩家的刷级宝地

要想进入华容道一会魏国众多名将，首先是需要达到最低要求等级51，才能在家中完成神兽之魂交代的“让大江归于平静”这个关卡开启任务。同时，因为华容道是赤壁之战的后续关卡，所以还要求玩家必须完成第四章的所有主线任务，包括五个“火烧赤壁”的主线任务。虽然这个关卡的士兵不多，但几乎每张地图都有名将驻守，所以带来的经验相当惊人，高级玩家不妨来此刷级。

关羽华容道义释曹操，虽然顾全了其义薄云天的名声，但却最终导致三家归魏，曹操的雄才大略是孙刘两家掌舵人不能媲美的。然而在《名将三国》新关卡“华容道”里，曹操的生死去留将会由玩家的能力决定，改变历史的一刻，就由你来书写！同时，首部资料片的推出也提上了运营日程。根据官方网站的内容预告显示，资料片最早将于四月下旬推出，该预告还曝光了将会更新的游戏内容，不仅强化了宝石镶嵌系统，开放全新的军团系统和坐骑系统，还有倍受玩家期待的新职业——玄武。P


需要在“华容道”面对的诸多Boss


徐晃释放的法术阵会起到类似魔刃的作用


许褚掌握了空跳和前滚翻


抓住吕布红体状态进行攻击

FIFA Online 2

●制作：EA Sports ●运营：第九城市
●游戏类型：体育 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com/

■上海 求桃

《FIFA Online 2》世界杯模式大揭密

2010年南非世界杯的大幕已经拉开，此时的足球游戏玩家们肯定最希望的就是能玩到一款能完全模拟世界杯的足球游戏，当然，要是能和朋友一起在线上分享就更好了。《FIFA online 2》一直致力于做到让球迷能够最大限度的交流对战。作为PC平台上唯一的2010年南非世界杯官方游戏产品，当然会把浓浓的世界杯元素引入游戏。

《FIFA online 2》世界杯模式已经上线，笔者有幸向大家介绍这个异常华丽的新游戏模式。

世界杯大热的时期，中国版本中的《FIFA online 2》将用世界杯模式代替亚冠模式，玩家只要从原来进入亚冠联赛模式的图标处点击世界杯图标就可进入世界杯模式，世界杯模式同样分为与线上玩家的多人对战，和玩家个人与电脑进行对战的两个模式，当然，这两个模式都是紧密结合世界杯实际规则，让玩家有完美的世界杯体验。



狂热的画面

首先映入眼帘的就是整个游戏的画面，无论是管理界面或者游戏画面无不例外的体现了世界杯的狂热气氛，具有非洲特色的金黄色加上左上角权威的2010南非世界杯的让人感觉动感和专业。另外

随着玩家对游戏的画面要求越来越高，同时《FIFA 10》单机游戏在去年上市后以优异的游戏品质和画面席卷欧美市场，牢牢占据欧洲游戏市场第一位的宝座，《FIFA online 2》的游戏画面也将升级成为全新的《FIFA 10》引擎。新引擎的画面在场地、人物、细节等等都尽善尽美，配合上所有的南非世界杯的球场，仿佛让人置身于南非世界杯的现场。

世界杯多人对战

在世界杯模式中，每个玩家账户都将会有世界杯点数的累计，点数是通过比赛来增加的，不论玩家进行多人对战和与电脑对战，只要在这个游戏模式下比赛，就能获得世界杯点数。世界杯点数增加后玩家就可以在这个模式中升级，升级所带来的世界杯版特殊礼品道具是一定能给玩家带来惊喜的。

在多人对战中，游戏还设置了普通锦标赛和高级锦标赛两个大区，进行与人对战的场次越多，越能累计更多的世界杯模式“高级锦标赛”门票点数，当点数累计到100%，玩家就将得到高级锦标赛门票，这时候就能进入高级锦标模式来与更高水平的玩家进行对战了，当然，获得冠军后的荣誉和道具礼品就更多了。

在多人对战模式中，玩家不止可以选择世界杯实际参赛的32支球队，游戏允许玩家选择全世界国际足联旗下的



《FIFA online 2》世界杯模式界面




《FIFA online 2》更新引擎后的画面



多人对战可以选择国际足联旗下任何球队



199个国家和地区的任意球队参赛，这样对于我们中国的球迷也是一种心理安慰，虽然中国队已经连续两届世界杯没能进入亚洲区预算赛的决赛，但是在《FIFA online 2》中我们照样可以使用中国男足进行世界杯的征战。而且在游戏里，每个球队会有一个根据球队设置的“倍率”显示在球队后面，实力越弱的球队倍“率数”值会越高，当玩家选择球队较弱（“倍率”较高）的球队战胜较强（“倍率”较低）的球队时，所得到的世界杯点数会乘以这个倍率，那么就会使得选择越弱球队的玩家得到越多的世界杯点数。保证玩家对战时候的比赛过程相对平衡。

玩家选取好球队点击参赛按钮后，电脑会选择线上的玩家组成16强进行世界杯淘汰赛阶段的比赛，当玩家获得一场比赛胜利后晋级8强，电脑也会随机安排另一位8强玩家进行对抗，一直到决出冠军为止，并且普通锦标赛中玩家不需要等待所有对手到齐才能开始比赛，也可以根据自己的时间选择来决定自己进行下一轮比赛的时间，这样的设置为玩家游戏时间提供了极大的便利。



世界杯个人赛

如果玩家对自己与人对战实力没有足够的信心，或者更轻松的与电脑进行对战，那么世界杯个人赛就是最好的选择，进入世界杯个人赛玩家可以进行一次完全和世界杯赛制一模一样的旅程。游戏提供了默认分组，直接按照现实中世界杯的抽签进行比赛，这样可以体验极致的真实感。当然如果有的玩家觉得真实的分组有“玄机”或者想组成自己的“死亡之组”，也可以选择游戏提供的“随机分组”功能，组成和真实分组不一样的8个小组。

全新的球员数据

《FIFA online 2》世界杯模式将根据国际足联对2009～2010赛季球员的表现，对球员数据进行了大规模的更新，对于我们玩家而言球员就是自己队伍的生命，如果您现在拥有像厄齐尔这样比较有潜力的新星，可千万不要着急去拍卖行进行交易哦，很有可能在比较以后厄齐尔属性和身价都会因为《Fifa Online 2》世界杯版的到来倍增数倍哦！

可以提前断定，在华丽的世界杯模式中，不管是和玩家对战还是独自和电脑切磋提高技艺，玩家都会完全感受到4年一度世界杯独特的魅力，这种吸引和感觉是任何其他赛事不能提供的，当玩家选择队服完全是世界杯新款的阿根廷，使用游戏允许设置的“普天同庆”世界杯专用球，甚至球场建模也是世界杯专用球场，那么，即使我们不能亲身踏上南非的土地，《FIFA online 2》也几乎已经将狂野的非洲搬到我们眼前的屏幕中了。





普通锦标赛和个人锦标赛



电脑会自动选择对手



直接世界杯真实分组



开始对战

头条新闻

■ 策略网游《梦想帝王》6月11日公测



多益表示，经过近三个月的封闭测试，策略网游《梦想帝王》以优秀的服务质量、精彩丰富的游戏内容赢得大家的一致肯定。后宫秀女、名城名将等玩法内容，更是成为了大家热衷讨论的话题。随着游戏内容的日趋完善，《梦想帝王》于6月11日正式公测，希望大家都能在游戏里一圆自己的千古帝王梦。

是秦弓强，还是汉弩劲？是唐李靖的天朝之师威武，还是宋岳飞的忠勇之士豪强？是貂蝉艳，还是西施美？这或许是无数玩家时常幻想，却永远都不会有答案的假设。而现在，《梦想帝王》将实现大家的千古夙愿。它打破了时空界限，将秦、汉、晋、隋、唐、宋、元、明、清古代九大朝代架空于一个乱世之中，玩家可携九朝英雄穿梭于乱世之中，拥西施貂蝉于府邸之内，更能率领铁血之师直扑王都，成就一番霸业。

多益指出，《梦想帝王》拥有超小客户端，下载只需5分钟，可避免玩家忍受无尽的loading。

■《梦想世界》全国争霸赛圆满闭幕



经过初赛、复赛、决赛的三轮角逐，《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛宣告圆满闭幕。这次高奖励、低门槛的竞技比赛吸引了数万名新老玩家的报名参与，有人为了万元大奖，有人为了名声威望，比赛现场人山人海，大家都竭尽全力，奉献了一场场精彩激烈的比赛。

正如玩家所言：“1v1比的是技术，3v3比的是智商”。因为是90级同等级同装备条件下的公平竞技，无论是1v1赛场还是3v3赛场，争霸赛都可谓黑马尽出。不少名不见经传的梦想玩家一路高歌猛进，直接杀进决赛；一些颇有名气的梦想高手反而倒在自己的大意和失误之上，如此局面也印证了多益网络重金举办此次争霸赛的宗旨：“菜鸟也能拿大奖”。成功夺得大奖的玩家们，也正是通过自己的不懈努力，让自己成为名副其实的真高手。

16位冠军、11位亚军、11位季军、11位殿军等多个奖项，每人都可获得上千元、甚至上万元的奖励，还有复赛、决赛的600多名幸运现金奖。下一届争霸赛，我们金秋再战！

■《逍遥传说》推出新版本“三打白骨精”

众所周知，“三打白骨精”是《西游记》的经典桥段，不同电视剧的演绎让这个经典更加深入人心。如今，回合制网游《逍遥传说》也推出了自己的“三打白骨精”，全新版本为大家演绎了一场独特有趣的经典故事。

作为全新版本的主打内容，副本“三打白骨精”颠覆了原著的情节设定。在游戏里，唐僧变得理智了，并没有把孙悟空赶走，但这里的白骨精比原著要厉害得多，光是孙悟空一人根本征服不了。白骨精不仅会变身，还掌握了专门扰人视线令人犯迷糊的“九宫图局”，玩过“九宫棋”的玩家不难破局，但没有接触过的玩家，可要动一番脑筋了。同时，这个白骨精还学会了“尸体战术”，这种技能让她操控体力不支倒下的队友。面对如此强悍的白骨精，孙悟空会如何对付，想知道答案就到游戏里体验吧！

除了主打内容“三打白骨精”外，此次全新版本还为大家带来了新人副本、擂台争霸赛、斗宠大会、宠物点化、Boss挑战、全新宠物、十五门派支线剧情等众多内容，悠闲刺激兼而有之。

月评

■ 盖房子

WebGame刚出现那会，我和几个朋友特别不以为然，觉得这根本算不上游戏嘛，后来的事实证明我们是多么浅薄……

有一阵我很好奇到底WebGame好玩在哪儿，为什么那么多人前仆后继大把撒钱，便也试了几款，Travin啦，ogame啦，《热血三国》啦，包括多益这次做的《梦想帝王》（严格意义上说《梦想帝王》不算Webgame，为了减少loading多益选择以客户端形式推出，不过大致游戏模式还是和目前流行的Webgame比较一致的），还有UBI制作的《英雄无敌：王国》。老实说，虽然确实比我想象的要好玩一些，但也没特别吸引我，我想主要原因不是游戏本身，而是我讨厌“盖房子”……而目前大部分策略类的WebGame都得盖房子。

不过这次我吸取了教训，没有得出“原来WebGame就是盖房子啊！”这种结论，因为太多事实告诉我们，在游戏领域，好点子真的层出不穷。你觉得WebGame不能行，但人家就是能做出“行”的作品，你觉得WebGame都是盖房子，指不定哪天就有了新模式。

而且根据我的游戏体验，虽然这类国产WebGame的核心思想都有部分借鉴，但抛开纯山寨不谈（比如这期在线争锋栏目里揭露的那些），一些国产作品的素质甚至会超过老外的作品，比如更合理的操作、更方便的界面等等。

所以我想WebGame本身也在盖房子，从平房盖到楼房，从楼房盖到小区，盖到CBD，最后终将盖个摩天大楼，直至云端。P



越来越多人投入到WebGame这座高塔中的建设中来

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：点卡游戏
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 豆浆泡油条

《逍遥传说》之三打白骨精，奇趣女儿国

西游记的精彩剧情中，“三打白骨精”无疑是最令人印象深刻的经典之一，也是所有西游改编作品中，必然会浓墨重彩重新演绎的一出戏。如今这段经典剧情也在《逍遥传说》中上演，除了“三打白骨精”同名副本，还有新人副本、擂台争霸赛、斗宠大会、宠物点化、BOSS挑战、全新宠物、全新十五门派支线剧情等众多内容。

三打白骨精，征服极品女人

“白骨精”这个角色相信大家都不陌生，1988年西游电视剧中的经典也好，星爷电影里莫文蔚的搞笑也罢，又或者是张纪中版电视剧中安以轩的美貌，都给人留下了深刻印象。在《逍遥传说》主打副本“三打白骨精”中，你同样会见识到一位性感婀娜的新美女。

在副本中，唐僧会较其它版本有所不同，很理性的没有赶走悟空，但白骨精却比原著中来的更为厉害，孙悟空一人还征服不了。在这里，白骨精除了会变身，还掌握了专门扰人视线令人犯迷糊的“九宫图局”，并且学会了“尸体战术”，这种技能让她可以操控体力不支倒下的队友。不止战术新颖，白骨精还很狡猾，她身边的小怪也不能轻视，它们有的会召唤出口袋妖怪，有的会隐身，还有的还会乾坤大挪移互相之间传递能力。面对这个“极品”白骨精，你敢来助悟空一臂之力，强势征服她吗？

奇趣女儿国，Boss留情，男人怀孕

此次《逍遥传说》的新内容，除了推出高级副本，更有专门为新手准备的40级副本，帮助逍遥新人快速成长。这个新副本也是西游经典剧情之一“奇趣女儿国”。在逍遥的这段旅途中，大家会遇到为情所困的花痴女、有身孕的唐僧师徒、自称“纯爷们”的女将军以及多情的女儿国国王。有意思的是这个副本的Boss很搞笑，会根据自己的嗜好选择性对某人手下留情。原来Boss也可以这么有个性，这么有人情味。更匪夷所思的是，男人也能怀孕！在经历“奇趣女儿国”副本时，如意真仙会泼洒子母河水，即使你是男儿身，也有几率体验到怀孕的感觉哦！

擂台争霸，巅峰对决的PK盛会

PK是回合制游戏中最具可玩性的部分，《逍遥传说》的新内容，当然也少不了高手过招。天朝盛世，国泰民安，唐王居安思危，特举办擂台争霸。每周，将会通过竞标的方式选出两支队伍进入决赛，其他人可以投票支持自己看好的队伍。争霸赛后PK双方都可以获得不错的奖励，胜利方还可以获得带有属性加成的称谓。谁将是本服最出色的队伍，谁可以获得最后的胜利被后人称道，就看每周的巅峰对决了。

斗宠大会、宠物点化，宠物玩法升级

人喜欢PK，宠物也喜欢PK，新版本中的斗宠大会就为宠物提供了一个PK平台。每一次的斗宠大会都由一部分玩家的宠物和几只系统的宠物组合竞技，每个人的宠物都有出战的机会，而且在报名的时候你还可以为宠物选择法术，DIY组合技能。你也可以通过“买马”的方式下赌注，赢取奖励。由于斗宠大会不是单P，至少是2v2的战斗，再加上封印、复活这些神奇的几率，让斗宠的结果充满悬念，趣味十足。强悍的宠物对于回合战斗来说十分重要，不过个性的适合自己的宠物才是真正的好宠物。全新宠物点化，可以让宠物的资质得到一定的提升，玩家可以针对爱宠的某一资质进行提升，打造出属于自己的个性宠物。

新Boss、新宠、新剧情，更多精彩

如果大家还记得著名的诗词“刑天舞干戚，猛志固常在”，就一定知道刑天的勇猛。在《逍遥传说》的新内容中，刑天化身高智商Boss，可以对玩家的战斗状态做出判断，并趋利避害的予以致命打击。着实恐怖，令人不寒而栗。

新剧情名为“上古奇谈”，围绕黄帝传人和蚩尤魔王之间的神魔大战展开，每个门派在本次神魔大战中都有着各自的使命。在精彩的剧情中，玩家会遇到顽皮到可以用无常的舌头打结荡秋千的天宫小公主，还将探秘蚩尤与黄帝的纠结过往。除了以上精彩内容，《逍遥传说》还出现了两只拉风的110级新宠物——神龙和彩凤。P


白骨精变身村姑


复杂九宫图局，如何破解


擂台争霸，巅峰对决



宠物也爱玩PK

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 小樱

浅谈《梦想世界》法宠技能的选择

按照成长方向分类，《梦想世界》中的召唤兽大致可以分为4种：攻宠、法宠、血宠和媚笑宠。所谓法宠，就是法术攻击类型的召唤兽。法宠的特点在于攻击的时候可以无视对方的防御姿态，并运用不同的法术造成不同的伤害结果。

携带一只法宠，在己方没有法师，或者单人比武遇到术士时，都能够派上用场，使召唤兽与主人优势互补，更高效的配合制敌。本文就简单的介绍一下《梦想世界》法宠的技能选择。

打通技能格

召唤兽资质很容易可以看出来，因为通常红色的资质都是优异的，所以可以选择来练。当你找到一个满意资质的召唤兽宝宝（0级召唤兽）来练的时候，接下来我们要做的就是让它学习技能。在《梦想世界》中召唤兽学习技能都需要到NPC“仙流道人”处购买魔兽要诀，然后与召唤兽合成，简称“打书”。因此我们在让宝宝学习技能时，通常会遇到这样的问题：怎么打书？技能上面应该如何选择和搭配？

通常我们打书一般都是先给宝宝开技能格。宝宝的技能都是三个格子为基础，你需要用一些廉价的魔兽要诀打通三个格子之后，再把你想要的技能打进去。所以提高召唤兽技能的第一步是开格子。

格子开好之后，就开始正式打书了。其实很多人习惯是给宝宝开出三个格子，个人觉得两个格子是最合适的，因为有一定得几率会领悟第三个技能，不过这个几率很难把握，也有的宝宝就是不领悟。

当然六十级以下的宝宝都有进化的空间，所以我们一般都是打低级的魔兽要诀，这个成本都很低，也有一定得几率领悟到终极技能。如果等到召唤兽到六十级以上都没有领悟的话，可以选择再次直接打终极技能的兽决书来完善召唤兽技能。

巧配技能格

第一格——输出主技能

法宠与攻宠不同的是，法宠一定要具备一个主技能。攻击型的召唤兽就算没有主技能也可以输出，但是法宠没有输出的主技能，就只能是平砍，丧失了法宠的优势。不过，法宠的主技能可以到仙道流人处进行绑定，这样之后打的书都不会替换掉该技能，这一点是攻击型召唤兽无法做到的。法术型召唤兽的主技能一般是本身自带，或者用打书来实现，最常见的是戴护符，因为法术型召唤领悟主技能的几率是非常低的。

选择一：带毒的单体法术攻击技能

毒性芳香：单体智系法术攻击，并有10%几率使敌人中植物毒；魔法毒咒：单体妖系法术攻击，并有7%几率使敌人中魔法毒；腐蚀毒粉：单体鬼系法术攻击，并有10%几率使敌人中矿物毒（此类技能是法术型召唤兽最多玩家选择的一种）。

选择二：单体法术攻击技能

水击：单体法术攻击，对目标造成智系法术伤害；火攻：单体法术攻击，对目标造成智系法术伤害；神罚：单体法术攻击，对目标造成仙系法术伤害；落雷：单体法术攻击，对目标造成仙系法术伤害；念力飞弹：单体法术攻击，对目标造成念系法术伤害；精神打击：单体法术攻击，对目标造成念系法术伤害；亡灵气箭：单体法术攻击，对目标造成鬼系法术伤害；鬼爪飞击：单体法术攻击，对目标造成鬼系法术伤害；妖气缠绕：单体法术攻击，对目标造成妖系法术伤害；魔刃投掷：单体法术攻击，对目标造成妖系法术伤害。

选择三：群体法术攻击技能

烈炎爆破：群体法术攻击，对目标造成智系法术伤害；天雷地火：群体法术攻击，对目标造成仙系法术伤害；意念无常：群体法术攻击，对目标造成念系法术伤害；幽冥鬼判：群体法术攻击，对目标造成鬼系法术伤害；妖气冲天：群体法术攻击，对目标造成妖系法术伤害 。

选择四：具有特殊性的单体法术攻击技能


法宠在PK场上


法宠在古墓副本中的运用


法宠在十二宫活动中


鬼系单体法术攻击

污染：单体法术攻击，使用对目标造成妖系法术伤害，并有20%几率使目标陷入“禁疗”状态；能量波动：使用法术攻击时，伤害结果在70%～165%之间波动。

第二格——辅助第一技能

攻击型召唤兽的优劣主要是看攻击资质，法术型的召唤兽则是看法术的输出。跟法师一样，除了本身召唤兽的法术资质优劣之外，还要看灵力的高低，灵力的高低影响着法术输出的伤害程度。与攻宠主技能必杀同等概念的灵通术在法术型召唤兽这里却成为了辅助技能，这也是攻宠与法宠的区别。法宠的辅助技能主要是提高灵力，增加法术输出伤害效果。

法术连击：使用法术攻击时，有8%几率追加一次魔法飞弹攻击；灵通术：灵力提高少量；魔法天份：对敌人造成的法术攻击伤害结果提高5%；法术必杀：使用法术攻击时必杀几率提高6%（此技能一般出现在105级法术型召唤兽）。

第三格——辅助第二技能

辅助第二技能可以让宝宝在战斗中的生存力得到提升，持久战与普通PK、副本和活动中经常会用到。

神佑：倒地时有20%几率自动复活，并恢复30%气血；与鬼魂性质冲突。这个技能是被玩家选择最多的，因为如果是终极神佑，召唤兽复活的时候是满血的，也是在PK中影响最终结果的一个技能。这个技能不管是攻宠还是法宠都是必选；神迹：受到物理攻击时，有5%几率使伤害变为1。这个技能在法宠的技能选择中占据一定的地位，因为很多法宠自身就带有这个技能；鬼魂性质：战斗中死亡不会离开战场，4回合后开始每回合都有50%几率复活并恢复50%气血；被驱鬼术技能克制。术士的宝宝一定要具备1～2只拥有这个技能的召唤兽，不管是日常运用还是PK中作用都非常大。同时这个技能也是一个有效减少召唤兽寿命的技能。法宠很少选择此类技能。

以上三种技能可以让召唤兽在被对方打死之后仍然有几率继续留在战斗现场，所以这三种可以根据个人喜爱选择。

第四格——其他技能

这个技能主要是为了克制对手和攻宠。也是根据个人搭配，很多人都会放弃此类技能的选择，不过在剧情和任务中，此类技能还是占据一定的地位。

魔法反击：受到物理攻击时，有10%几率以魔法给予敌人还击；智慧：每回合自动恢复少量法力；慧根：使用招式时消耗减少10%。这类的选择比较少，因为一般一个法宠拥有单体或者群体法术输出技能，再搭配一个魔法天分，灵通术和神佑之后，已经没有多余的格子容纳这类技能，所以还是根据自已的喜好来搭配。

镇魂：根据等级差有较高几率使鬼魂性质生物停止行动3回合；仙神性质：进入战斗第4回合后开始，每4回合自动对某一队友施展一项增益类法术 。

此类技能一般出现在剧情，或者法宠本身自带。特别是镇魂在杀65剧情“烈阳芒”中使用的最多。

不能与法术型召唤兽搭配的技能

法术型召唤兽与攻击型召唤兽还有一个不同的地方就是，法术型召唤兽有些技能是不能选择的，一旦选择的话就会失去法术型召唤兽的输出主技能的效果，所以千万不要盲目的搭配。

隐身术：防御、灵力下降，攻击伤害结果下降20%；进入战斗时自动进入隐身状。

该技能对攻宠来说是一个不错的选择，但是对于法宠就是一个起到反作用的技能。因为法宠一旦隐身，就没有办法使用主技能，所以它是法宠的禁忌。

小结

本篇只是简单的介绍法宠技能搭配在游戏中的日常使用，建议玩家根据实际需要来选择技能，不要盲目的追求单一性，最好身上的法宠技能分成日常活动与任务、副本、PK四大方向，这样可以全方位的满足需求。P


智系单体法术攻击


婚礼副本法术攻击效果


矿物毒鬼系单体法术攻击


念系单体法术攻击


妖系单体法术攻击


植物毒智系单体打书攻击

头条新闻

■《中华英雄》正式公测



武侠网游《中华英雄》在不删档终极内测进行20多天后，于5月20日正式公测。除去继承终极内测全服双倍经验外，公测中，玩家只要上线，可额外享受1.5倍经验加成，获得高达300%的经验奖励。

搜狐畅游表示，由搜狐畅游与清华同方合作的“我‘本’英雄，谁与争锋”活动全面上线，至6月20日，在《中华英雄》游戏中击杀10级以上的怪物，便可搜集“同、方、英、雄、会”的字样。无论在野外、活动、还是副本中，只要是10级以上的怪物，都有机会掉落字样。 集齐五个字样后，便能向唐人街NPC“清华同方兑换员”兑换“同方礼盒”一个，开启礼盒将有机会获得坐骑烈焰灵兽、人型珍兽生奴、龙魂时装造型组、习武天书、免死金牌等道具奖励。所有活动奖励是限定时间段内独有的，也就成为公测限量版专属道具。

同时上线的活动还有“拯救野猪魅，抢极品坐骑”“强化一夏，不花钱属性强化”“材料大放送，自制极品装备”等。

■《天龙八部2》安全活动月开启



搜狐畅游表示，《天龙八部2》为维护玩家权益，构建更加安全和谐的游戏环境，开启安全活动月。在安全活动月期间，玩家只需使用短信通知服务、IP绑定、密码保护卡、贴身密保、短信绑定、电话绑定、电脑绑定，这七种保护方式之一，就能享受到专属的豪华大礼和安全保护。

活动期间，只要玩家是首次绑定贴身硬件密保，就可以到大理城都大爽处，领取属于自己的绝版坐骑“火焰貂”。同时，5月13日～5月31日，每天2：00～23：00，所有等级高于20级的玩家，与洛阳郭宝全对话参与活动，答对日常安全保护措施相关的10道题后，除了必有的经验奖励之外，玩家只要绑定指定的七种安全措施的任何一种，便随机获得清风怡江、仙侣情缘、苗域风情、蛊惑江湖、黯淡雕灵、暗夜百合、万紫千红等时装以及装满经验的珍兽舍利子。

■《古域》开启限量万码封测

为期一周的《古域》即时版本体验测试于2010年5月5日结束。 在体验测试结束后，测试服务器（天梯昆仑）关闭，服务器上的角色信息被删除。但是已经激活过古域帐号的老玩家仍可使用现有帐号登陆之后的即时版封测服务器。

游戏进行几天的调整后，于2010年5月11日上午11：00正式开启《古域》即时版的封测。封测仍将沿用体验测试时的一组电信服务器，网通和使用其他网络服务提供商的玩家可以使用游戏中的代理功能进行登陆。

搜狐畅游表示，为让让更多玩家能够加入到《古域》即时版本封测中， 搜狐畅游于2010年5月6日上午11：00开启官网激活码发放活动。第一批放出共计8000枚激活码后，又于5月12日～5月16日持续5天内增发共计5000个激活码。

活动

■ 抓可爱狐狸回家——《中华英雄》找茬活动

《中华英雄》已于5月20日正式开启公测，搜狐畅游表示，这是由搜狐畅游倾力推出的旗下首款3D武侠题材MMORPG，取材自香港著名漫画家马荣成、黄玉郎两位名家联手打造的著名同名漫画。游戏由3D Unreal引擎精心打造，以64位色高精度动态渲染保证超高还原度，人物、场景形象逼真，画面细腻而华丽，通过极富视觉表现力的“组合式武功招式”和创新性的“电影式剧情副本”，带给玩家身临其境的IMAX级视听享受。在游戏中，玩家将亲身和华英雄等主角人物并肩战斗、成长，在对未知命运的挑战中感受“中华英雄”的震撼灵魂。





这组图片中，有3处不同，欢迎读者将不同处找出，将答案发送到Psychoo@popsoft.com.cn即可。活动信息收集截止日期2010年6月20日。信件中需要提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（电话）。获奖玩家名单将在7月杂志上公布。



奖品设置

活动参与奖：8～10个，奖品为搜狐“狐狸”一只。

天龙八部2
●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：公测
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部2》与一代不同之处

《天龙八部2》已经公测两月有余，这期间开启的新服个个爆满，而笔者所在服务器也是人丁兴旺，多了不少陌生的新面孔。这不禁让许多玩家回忆起了2007年《天龙八部》公测时，那人山人海的场景。于是就有人不解了：这《天龙八部2》与《天龙八部》相比，究竟有什么不同，竟然能再现当年辉煌？要想了解这个问题的答案，咱们一点点说。

副本技巧性



玩过《天龙八部》的朋友应该知道，丰富的副本活动是其一大特色亮点。练级的、打宝的、切磋的、聊天的、甚至谈情说爱的……各种副本应有尽有。这些副本过程简单、经验丰厚、奖品多多，在游戏中颇有人气。至今为止，珍珑棋局、反贼宵小、跑跑三连环等都是玩家心中的经典副本。

不过，或许是因为大多数副本都很简单、休闲，《天龙八部》的副本难免让人觉得少了一些技巧性。即便是中、后期推出了燕子坞、缥缈峰、杀星等具有一定难度的副本，但就其技巧性而言，还稍显不足。

反观《天龙八部2》，在保留众多经典元素的同时，推出了“讨伐四绝庄”副本，离奇曲折的副本剧情、琴棋书画四大国粹的巧妙融合，让人耳目一新。尤其是在技巧性上，“四绝庄”副本达到了一个新的高度。如何化解Boss的超强攻击？如何躲避那些防不胜防的陷阱？如何利用五行相克的原理制敌……你的成败由你的技巧来决定。

你也许会说，这不过才一个副本而已，能有多少可比性？不错，如果只是单纯地从表面来看，一个技巧性副本并不能代表什么。但透过现象看本质，《天龙八部2》在公测的第一时间就推出了“四绝庄”这个技巧性副本，我们是不是可以把它看作未来副本的一种趋势？要知道，任何事物，“第一个”都极有代表性哦！

因此笔者认为，《天龙八部2》今后推出的诸多副本，一定离不开技巧性这个核心元素。

门派武学多样性

其实，在门派武学这一方面，《天龙八部》已经是做得很不错了。九大门派、数百种武学，竟然能够保证各自特色，而且还杜绝了技能效果重复的现象，这本身就是一种成功。

不过与《天龙八部2》相比，《天龙八部》的门派武学设计就有些逊色了。《天龙八部2》保留了《天龙八部》中门派、技能等经典元素，同时推出了全新门派慕容世家，让江湖中的门派势力达到了十家，极大地调动了武侠玩家们的积极性。不少玩家都是冲着慕容家族“以彼之道还施彼身”的绝技投身慕容世家的。武林原有的格局将被打破，新一轮门派纷争足以让不甘寂寞的玩家们大呼过瘾。

另外，《天龙八部2》还推出了十大门派80级精妙武学，如何运用80级武学制敌，这是玩家们需要着重考虑的内容，也是吸引大伙儿的一大玩点。

平视与仰视的区别

在《天龙八部》里看不见天空，这一点遗憾让许多天龙迷叹息不已。众所周知，《天龙八部》的画面其实很精致，人物形象、江湖景色都刻画得惟妙惟肖，颇有武侠风。尤其是游戏中的美女形象，那叫一个赏心悦目，不知道吸引了多少MM玩家，迷晕了多少英雄浩瀚。可是再怎么精致的画面都无法弥补“没有天日”的遗憾。曾有玩家开玩笑说，在《天龙八部》里，我们只能平视。

想要仰望天空？那就去《天龙八部2》吧！《天龙八部2》提供了3D自控系统，让玩家能够随意调节视觉效果。想仰望天空？没问题。打开3D天空画面，白天你可以看见蔚蓝的天空；夜晚你将与点点繁星共眠。如果睡不着，也可以和恋人在花前月下畅谈人生哟。

没错，在《天龙八部2》里，我们终于可以仰视。


《天龙八部》中的杀星副本，具有一定技巧性，但还不够


技巧性极强的“四绝庄”副本


丰富多彩、绚丽夺目的武学是《天龙八部》系列网游的一大亮点


第十大门派：慕容世家


仰望天空，白云朵朵、蔚蓝一片

中华英雄

●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com

■成都 阿鱼

《中华英雄》新手养成故事

我出身在一个武术世家。幼年时，父亲带着我远渡重洋，来到了美国三藩市唐人街上。唐人街是一个华人聚集之地，在这里，我认识了许多和蔼的同胞，读过了快乐的童年。美好的时光总是那么短暂。在我16岁那年，唐人街风云突变。

中华楼、黑龙会、地狱门三大势力盘踞唐人街，为了他们眼中的正义与邪恶，无休止地厮杀着。与众多唐人街居民一样，为了需求庇护，父亲将我送到中华楼，想让我拜入其门下。不想，中华楼的剑圣老头儿非说我眼中带有邪气，心魔未泯，没资格做中华楼弟子。我一气之下冲出门去，却一头撞在门口的华英雄身上。这个被称作天煞孤星的男人，以其特有的冷酷招呼了我——他冷冷地瞥了我一眼，然后推开我，径直走入中华楼中。望着他离去的背影，我心里有一种莫名的感觉……

拜入地狱门

我最终加入了地狱门。既然剑圣老头儿说我有邪气，那我就加入这个看似邪恶的势力。地狱门有两大武学分支：一个是毒宗，擅使毒，能够让中毒之人持续掉血，陷入万劫不复之地；一个是血族，拥有强大的疗伤能力，能够救人于垂危之际。我学的是血族武学，因为我不喜欢杀人。入门后，我连续接取了好几个任务。这些任务都挺简单，无非就是熟悉本门情况、了解武器装备等等，我很快便一一完成。

初遇洁瑜

当我从唐人街杂货店伙计身边经过时，被他叫住。原来他想让我去城外采集几个当归，作为回报，他将会送我一台狩猎机、一台采药机、一台寻丹机。考虑到这些机器非常有用，是搜集生活材料的必须品，我答应了他的请求。

我前往城外清溪码头，思考着在哪里采药。一个清脆的女声打断了我的思绪："请问，你能帮我采集一些药草吗？"问话的女孩子名叫洁瑜，年纪与我相仿，生得明眸皓齿，十分可人。不知怎地，我对她有种亲近感。原来洁瑜需要几副草药给朋友疗伤。我帮她采集了药材，顺便收拾了一帮可恶的佣兵，这令她十分高兴。"谢谢姑娘，你是个好人！"洁瑜开心地说道，"对了，我这里有把生锈的刀，麻烦你带给华英雄，让他替我磨一磨。"

"华英雄？"听到这个名字，我心里"咯噔"了一下，"洁瑜和他是什么关系？"尽管有着很深的疑问，但我并没有询问洁瑜；带着生锈的刀，我来到了清溪村华英雄的住所。在这里，一伙儿地痞正威胁华英雄，要他将赤剑交出来。华英雄将他们赶跑后，我把生锈的刀给了他，告诉他洁瑜的要求，并提醒道："这伙地痞的背后绝对没那么简单，说不定是一个阴谋。"他依然是那么冷漠："不劳你费心，我自己会解决。"

无聊的门派争论

我负气而走，从此断了与他的联系。我游遍龟岛、龟岛矿场、葬龟崖、水域战场等地；完成了许多任务，很快便将自己的修为提升到了20级。

在我20级时，门派里的血族弟子们为"人物属性点如何分配"发生了一场争论。有人认为，地狱门是靠精神力而战的门派，血族弟子尤为明显；因此属性点应该尽数分配到精神上。有人认为，地狱门生命力比较孱弱，可以适当增强自身体魄。还有人认为，血族弟子在提高精神力的同时，也应该适当提高气运属性，增加暴击几率。围绕不同的分配方式，大家争论不休。

在我看来，以上三种分配方式都没有错，关键在于我们想要什么？想拥有最为强大的精神力，就全加精神；想让自己生存能力提高一些，就主精神辅体魄；想提高暴击几率和内功命中，就主精神辅气运。就这么简单，有什么好争的？

清溪村悲剧

"人们总是喜欢把简单的事情过于复杂化！"我一边想着，一边在唐人街上闲逛。"请问，你能帮帮华英雄吗？"一个久违的熟悉声音打断了我的思绪，是洁瑜。

"华英雄怎么了？"我掩饰住内心的焦急，故作平淡的问道。"彼得、


中华楼、黑龙会、地狱门共霸唐人街


长相可人的洁瑜妹子


如何加点？其实很简单


华英雄哭双亲

哑螳螂那帮恶霸带走了华英雄的爹娘，盗走了华英雄的赤剑；英雄一人前往清溪村找他们算账去了。我怕他一个人有危险。”洁瑜焦急的神情，暴露了她与华英雄不寻常的关系。“好的，我叫上几位朋友，马上就去。”我淡淡地说道。

由于我们人多势众、武艺高超，清溪村一战并没有遭遇到什么困难。我们先击杀了万大爷和西洋拳手，而后吸引住哑螳螂，悄悄破坏了封锁赤剑的三个机关。机关一坏，华英雄便现身夺回赤剑，击伤哑螳螂并救出了自己的爹娘。就当我们以为清溪村的故事将会圆满结束时，悲剧出现了。“快枪手”彼得突然出现，以迅雷不及掩耳之势枪杀了华英雄的爹娘。悲愤与绝望让华英雄失去了战斗力，我们一拥而上，结果了彼得这个卑劣小人。

华英雄伤心欲绝地痛哭着，我一度想要去安慰他，却始终没有迈出半步。或许，此刻他更喜欢一个人哭吧。我就这样想着，离开了清溪村。尽管获得了大量修为值、武点，还有极品破魔法器；经历这场悲剧的我还是无法开心起来——华英雄失声痛哭的那一瞬间，我有种天崩地裂的感觉。但，生活还是要继续，我也要继续我的修炼之旅。

轻松而有趣的修炼之旅

我继续在黑龙会分部、死林、五色堂地牢、飘雪峰等地来回奔波，帮助当地居民，教训地痞恶霸。这期间，我经历了每日35次（每张地图3次）的试炼之旅；完成了各种有趣的探索任务，看到了许许多多神奇的自然景观；加入了一个不大不小的帮派……时间过得很快，不知不觉我便将修为提升到了45级；而我的侠义行为也让我名声大震。

回到唐人街后，我才发现有许多人请我去帮忙。梓鼠老伯想吃衰鬼寿司、祀蛇兄弟被老鼠困扰、大彪兄被海盗欺负、怜儿妹子遭贼人抢劫、银虎大哥需要人手整理码头……我与几位志同道合的队友忙得不亦乐乎，在帮助他们的同时，自己也获得了大量经验值、武点与宝箱。对了，还有唐人街南边的姜老、东边的子庆，每次与他们二人聊天，只需要付出少量的龙元，便能有新的领悟，得到不菲的经验值。

闲暇时，我还会去参加唐人街居民组织的一些趣味小游戏。比如答题活动、比拼记忆力、对对碰、连连看等等。既丰富了生活，又得到了实惠的经验值奖励。

华英雄的改变

正当我沉醉于这种有趣的生活节奏时，华英雄又出事了。据唐人街西边的龟岛矿工所说，华英雄在受困于龟岛矿场，镇守龟岛矿场的，是臭名昭著的四大“害虫”。

我想我必须要去救他，尽管他从来都不曾接受过我的好意。“四害”并非等闲之辈，而且听矿工说：矿场里还有许多打手，更有各种机关陷阱；所以此行凶险万分，我必须找几位靠得住的朋友，一同前往。

凭着良好的人缘，我很快就拉起了一支6人营救队。我们坐着矿工给予的矿车，冲入了龟岛矿场，开始了营救之旅。

龟岛矿场之战异常激烈。敌人早有准备，四害、三害、二害、大害把守着各个要道，众喽啰严阵以待，还有那些未知的机关……不过，我们也不是吃素的；6名队员抱成一团，步步为营。

我们先吊起了阻挡去路的大木箱，击杀了四害、三害；而后又躲过了从天而降的巨石，并找到了另一条小路，从停止转动的大风扇中穿过，打开紧闭的铁门，将龟缩在里面的二害击杀；最后，我们与大害展开了一场鏖战。尽管大害武艺超群，但他毕竟孤身一人，架不住我们有序而猛烈的攻击。“轰隆”一声巨响，大害那庞大的身躯倒在了地上。

大害虽然死了，可我们并没有在附近找到华英雄。我望着屋子中央的小高台，再看看正对着的墙上那幅诡异的画卷，“对面那堵墙一定有什么玄机，大家四处找找，看有没有什么可疑的物件。”

很快，有人在附近的角落里发现了一对类似帆船的三角形图案。我拿着这个图案，走上中央的小高台，将它放在地上。突然间，墙上的画面转动起来，一扇隐蔽的门打开了。

华英雄果然被关在里面的监狱里。我打开监狱的牢门，救出了华英雄。“多谢朋友相助。”华英雄抱拳说道。我很惊讶他怎地变得如此客气，抬头望了望他的眼睛，那种冷漠已荡然无存，取而代之的是友好的目光。显然，华英雄已经将我当成了一位值得信任的朋友。


经验丰厚的试炼任务


可怜的怜儿，被一群不知名的杀手给劫了货物


与钓鱼大师姜老聊天，付出龙元，得到丰厚经验值


有趣的小游戏


华英雄终于叫我“朋友”了

头条新闻

■麒麟游戏宣布年内推出《梦幻聊斋》



麒麟游戏宣布将于2010年内推出旗下首款自主研发的Q版回合制网游《梦幻聊斋》。麒麟表示，《梦幻聊斋》于2008年春季立项，由CEO尚进领军旗下200名经验丰富的开发人员全力打造。

麒麟指出，《梦幻聊斋》的游戏世界观取材于清代柳泉居士蒲松龄先生的短篇小说《聊斋异志》，在研发过程中，力求完美再现原作中诸如“画皮”、“倩女幽魂”等经典作品，丰满的故事背景，众多的人物形象，不仅体现了浓郁的中国文化，更将民间的神话传说和网络游戏巧妙结合，以经典的回合制角色扮演游戏模式让玩家们有机会体验绚丽多变的人鬼妖仙诸界众生相，匠心独运的若干新鲜玩法同样会令玩家大开眼界，一举夺得2009年中国游戏产业年会“2010年最受期待网游”殊荣。

据介绍，《梦幻聊斋》开启轮回转世的始端，设置兰若寺、安琪岛、崂山观、阴阳界、神机营等门派，玩家可以自行选择修行方向，扮演来自人、鬼、妖、仙等诸界众生角色。其中书生宁采臣、剑侠燕赤霞、幽魂聂小倩、武僧十方、判官陆判、狐狸精辛十四娘等等都已经通过影视作品家喻户晓，另外还有仙人韩湘子、小龙女、嫦娥等仙界名人前来助阵，三界五行，任玩家纵横。

■CEO尚进：《成吉思汗2》是传承



麒麟游戏宣布年内推出《成吉思汗2》，CEO尚进表示，游戏产品成功的核心是得到玩家认可，因此《成吉思汗2》在立项时，一方面，传承并延伸了《成吉思汗》中用户认为好玩的部分，包括PK元素的 团队配合和技战术等；另一方面，随着引擎技术的革新升级，《成吉思汗2》在故事剧情、版图面积、美术风格、战争玩法等四大方面有了质的跃升。

尚进称，游戏能推出续作，说明开发在继续，服务在继续，技术在提升，推出续作产品是中国网游研发企业保持游戏品质提升的有效途径，也是中国游戏产业未来精品化道路的必由之路。《成吉思汗2》的剧情定位和《成吉思汗》并非后续关系，而是用另一种角度看待是成吉思汗历史的推进。

■《成吉思汗》开二组新服



麒麟表示，《成吉思汗》自正式开放公测以来，各组服务器持续爆满，为缓解各服务器的拥堵状况，同时庆祝资料篇《成吉思汗：世界大战》资料片上线，麒麟游戏于5月14日开放二组新服：网通全国四区：“人在江湖”、电信全国八区：“纵马天涯”。

5月17日～5月21日的21:00至23:00，新服开放了双倍经验，每个在新服务器建立的新角色，均领取到价值千元的“新手成长包”大礼包，同时新服无个人冲级赛活动，也无法领取老玩家回归礼包。

月评

■从惊悚到Q版

《聊斋》这本书我没读过，所以一说起聊斋，最先反应到的就是小时候那部《聊斋》连续剧里每次出现鬼怪时的音效……按现在标准看来，这还真是一部宣扬迷信、充满鬼怪神力，而且遍布猎奇镜头的18禁连续剧啊！

不过不管从哪个角度讲，《聊斋》也不是一部可以用卡哇伊来形容的作品，但是现在市场不需要惊悚，需要的是Q版。有人会说这种题材做成Q版会不会感觉不对？可以回想一下其它“梦幻”。

周星驰解构《西游记》拍摄的神作《大话西游》成为网易制作“西游三部曲”的契机，如果玩过网易旗下的“西游”，你肯定知道，其实游戏已经和原著没什么关系了，虽然一些场景、人物、故事都有所表现，但从根本的“魂”上进行了全新构筑。也就是说，在“西游记”和“游戏”两个合成物上，更加偏重“游戏”，所谓游戏背景，只是一种不能称为“借鉴”的“借鉴”，就好像老师让学生画个美女，每个学生都画出不同的作品，作品之间没有什么联系，但总之都是“美女”。“美女”就是“西游记”或者“聊斋”，至于怎么画，就看学生表现了。也就是说，“聊斋”只是个框架，填搞笑行、填悲伤行、填可爱行、填Hardcore行，填什么都行，完全取决于现在市场流行什么。

所以在我看来，从商业角度讲，麒麟是一家聪明的公司。P



如果做成这个形式，哪有玩家鸟你？

成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://han2.70yx.com/

■北京 doodlee

麒麟CEO尚进：《成吉思汗2》是一种“传承”

《成吉思汗》成就了麒麟，凭借这款游戏，麒麟成为国内目前网游厂商中不可忽视的力量。虽然《成吉思汗2》的出现可以说是一种必然，在很多网游论坛也可以看到玩家的期待度颇高，但也会面临诸多问题。这款续作能否延续前代的成功？起码制作人尚进对此很有信心。

魔君








2009年《成吉思汗》获得了巨大的市场成功，《成吉思汗2》也即将在今年7月上线，目前麒麟是怎样的战略规划？

尚进：游戏能推出续作，说明开发在继续，服务在继续，技术在提升。一方面，麒麟游戏作为技术立业的研发型网游公司，始终保持对新技术的不断追求，从而保证持续提升游戏品质，《成吉思汗2》通过延展史诗剧情，引进大量高端新技术，打造出媲美史诗电影级别的、不同以往的华丽战争史诗；另一方面，市场实践证明，任何产品的升级换代都伴随着技术品质的提升，网游产品向用户提供游戏体验和服务，出现续作是必然趋势。如同欧美游戏发展史诞生了诸如《最终幻想》系列、《魔兽争霸》系列等传世续作一样，《成吉思汗》是一个刚成型的新品牌，需要有2～3代的品牌积累过程，才能成长为真正的中国游戏精品品牌。

PK游戏是现在很多厂商愿意使用的噱头之一，您认为《成吉思汗》是一款纯粹的PK游戏吗？或者还有其它游戏元素吸引玩家青睐？

尚进：《成吉思汗》成功的核心是获得用户的认可，如果单纯强调《成吉思汗》是一款PK元素含量较高的网游是不够的，我们将史诗文化的理解融入游戏，影响了喜爱历史的大众用户，尤其是学生群体的参与，只有获得用户满意才是好产品的衡量基准。

《成吉思汗2》和《成吉思汗》相比，在哪些部分有所变化？因为1代人物可以导入2代，也就是说两款作品衔接度很高，《成吉思汗2》的“新”体现在何处？

尚进：作为1代升2代的全新网游产品，《成吉思汗2》在立项时，首先传承并延伸了《成吉思汗》中用户认为好玩的部分，包括PK元素的团队配合和技战术等。其次，《成吉思汗2》研发过程中广泛听取了用户建议，打造出不同前作的清新华丽的战争史诗，其变化主要体现在4大方面：其一，《成吉思汗2》由原有的6大职业扩充为12大职业，加入了地中海十字军和高原喇嘛等全新

坐骑













新NPC

















职业，为用户提供更多个性化选择的同时，新的技战术特点也应用而生；其二，随着引擎技术的提高，《成吉思汗2》在美术方面发生了“翻天覆地”的变化，完成了由从3D固定视角到3D自由开放视角的蜕变；其三，按照剧情设定，《成吉思汗2》世界版图面积扩大了整整四倍，北非、南亚，乃至西欧的古罗马帝国都在等待玩家去探索征服，老用户移民后的第一感觉也是“大”；其四，千种PK玩法更多样，仅在战争方面就开发了诸如领土战、皇帝战等全新PK类型模式。

一款作品成功后，最保险的做法就是制作续作，但其实这样做的难度也很大，毕竟珠玉在前，《成吉思汗2》在这一层面会有哪些思考和动作？您如何理解“超越前作”？

尚进：我认为“开发续作是最保险的方式”并非全行业通用，《成吉思汗2》传承的根基是对中国历史文化的珍视。中国游戏行业起步晚，底子薄，麒麟游戏如果能做成百年老店，那么所推出的游戏产品就需要跨过一代人，这是中国精品游戏未来的必经之路——麒麟全体同仁希望这个目标能在我们这代人手中完成。

您如何看待成吉思汗这段历史？在《成吉思汗2》中，会以何种游戏方式来诠释这段历史？

尚进：《成吉思汗2》的剧情定位和《成吉思汗》并不是后续关系，而是用另一种角度看待过去与现实世界的不同切面，品味恢弘史诗历经千年沉淀。《成吉思汗2》讲述了十三世纪黄金家族走出草原，征服世界，最终又回归草原故乡的宿命。其中重点描述的四大汗国是当时黄金家族分裂后，帝国内战的最前沿。事实上，伟大帝王成吉思汗的历史并不只是战争，而是中西方碰撞与民族大融合的史诗画卷。

您如何看待“民族网游”的现状？我们知道游戏就是游戏，而不是历史教科书，但有时一些设定会引来玩家不满，您如何把握这种平衡？

尚进：“民族网游”不是单纯对历史元素的二次提炼，因为历史是真实、客观存在的，其差别在于我们以何种方式去解读传统文化，以何种方式呈现给广大玩家。在此，感谢玩家朋友对网游《成吉思汗》系列的肯定，尤其值得一提的是，《成吉思汗2》的背景故事在研发过程中也得到了部分海外玩家的反馈，使得《成吉思汗2》的剧情在饱满度和深度挖掘方面有了很大提升。

《成吉思汗2》在运营方面采用了联合运营模式，除去可为公司带来更多优势外，对玩家来讲，联运可以带来哪些？

尚进：《成吉思汗》的成功让麒麟游戏与国内众多平台达成战略合作伙伴，包括百度、新浪、盛大等。在《成吉思汗2》的联合运营将会采取更广泛、更开放的合作方式，改善并提高服务质量，让更多的玩家享受高品质的游戏体验。

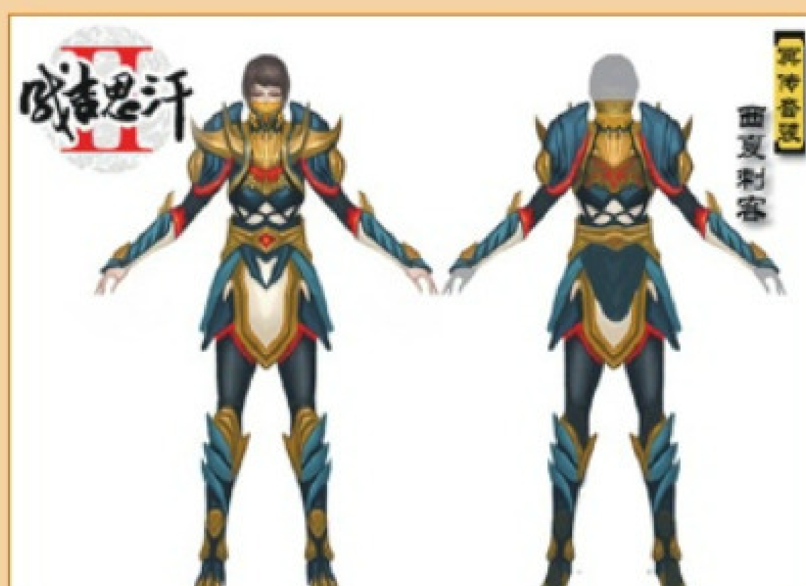
新装备















根据目前的宣传，《成吉思汗2》的画面是麒麟的宣传点之一，您认为游戏画面能否成为打动用户参与的源动力？

尚进：对玩家接受度而言，画面风格是网游产品的最直接体现，也是用户接触产品的第一印象。在过去3年的研发历程中，我们在《成吉思汗2》的美术方面花费了很大力气，较之《成吉思汗》有了本质上的跃升，《成吉思汗2》的史诗战争究竟如何清新华丽，请广大读者朋友一起到游戏中亲身体验。

能否简单介绍一下《成吉思汗2》的开发过程？比如哪里比较有趣？哪里遇到困难？

尚进：《成吉思汗2》的研发实际就是一代天骄成吉思汗的历史由厚到薄，再由薄到厚的过程，通读《成吉思汗2》的剧情世界，深刻揭示了十三世纪黄金家族的百年沧桑。此外，主创团队的思考还集中在，如何将厚重的历史题材用大家感觉新奇的方式将展现出来，让游戏更加有趣。

您对《成吉思汗2》有怎样的期待？

尚进：希望《成吉思汗2》在用户眼中，游戏品质得到了提升，能够满足中国玩家更多的需求。麒麟游戏全体员工在游戏中恭候大家，也希望大家提出宝贵意见，一同将《成吉思汗2》打造成为中国精品网游的一面旗帜。P

原画









汇众教育
本期推荐校区
北三环游戏校区

英雄不问出处，高中生也能轻松做金领

相信为数不少的一部分同学，高考之路走的并不是很顺利。那么去二流、三流院校？基本上等于浪费时间；复读？风险太大，稍有不慎便会重蹈覆辙；出国留学？一般家庭拿不出那么多钱，再说家长也不放心……那么看咱们国家经济发展趋势，看咱们用人单位的招聘需求，再看这个时代作为新生力量的90后的兴趣爱好，哪个专业更适合呢？

破茧成蝶——昔日落榜生铸就辉煌金领之路

"我觉得，这条路选对了！"这是李岩（化名）的母亲发自内心的感慨！2009年夏天，李岩高中毕业，只考上一所普通专科学校，结果一家人就被问题所困扰：到底是复读还是念普通专科混文凭？父母考虑到就业形势一年比一年严峻，希望孩子能尽早就业，但孩子看着身边同学一个个都走了，对复读没有丝毫兴趣，双方一直僵持不下。

一个偶然的机会，母亲从网上了解到：游戏动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业。近年来，我国游戏动漫产业以40%的速度增速发展，游戏动漫设计人才呈现极端匮乏态势。中华英才网"职场人气排行榜"显示：游戏动漫行业是数字娱乐领域最具潜力的增长点，目前人才缺口达30万以上。而汇众教育北京北三环（游戏）校区正在开设游戏开发定向委培项目，而且还可同时在读国家承认的大专和本科学历。家人经过反复思量，最终决定让孩子来北三环（游戏）校区就读。虽然没有相关基础，但经过3个月强化学习，李岩已经能够和班上的"战友们"轻松承接游戏公司的一些简单外包项目了！看着孩子取得的成绩和进步，母亲对李岩的未来充满了信心。

2010年2月，李岩凭借自己的努力以及项目教师杜守跃（原金山软件游戏开发主程序员，详情见学院官网）因材施教的悉心引导，成功被金山集团下属网络游戏公司录用。经过两个月的试用期，他的技术水平被团队高度认可，月薪已经达到了上万元！

"在游戏行业，没有出身之分。兴趣，加上能力，加上努力，这里便是你的天下！"这是李岩在工作两个月以后的感言。

投身游戏制作，实现另类崛起

中国自隋朝开始就有科举制度，"金榜题名时"更被列为人生四大喜之一。自1977年恢复高考至今，考上大学，一直是莘莘学子梦寐以求的夙愿。这里面的关键原因，就是因为过去高等学府留给人们的"发迹效应"。所有考生可以不论贫富，只要考上大学，便意味着拥有一份令人羡慕的职业。随之而来的，是高人一等的社会地位和收入——"书中自有颜如玉，书中自有黄金屋。"

但是随着近年来，就业神话的破灭，让不少家长开始质疑"大学"、"高考"在新时代的含金量。高考，正面临公众信任危机。专家认为，目前高等教育改革滞后，日趋严峻的就业危机告诉我们，到了该改的时候了！一些学生和家长已经开始转变观念，试图在高考之外寻求突破口。在全球经济危机的大环境下，就业，成为广大学生和家长的首要考虑因素。

然而作为新新人类的我们，几乎每个人在学习、生活之余都沉迷于某个或者某几个电子游戏、网络游戏。那么谁有想过，日后成千上万人流连忘返于自己研发游戏时的感觉？而众所周知的游戏大腕企业—暴雪，EA，中国完美时空，金山科技……他们的中流砥柱——技术开发团队，又是来自于哪里呢？

建校六年之奋斗——汇众教育带给你什么？

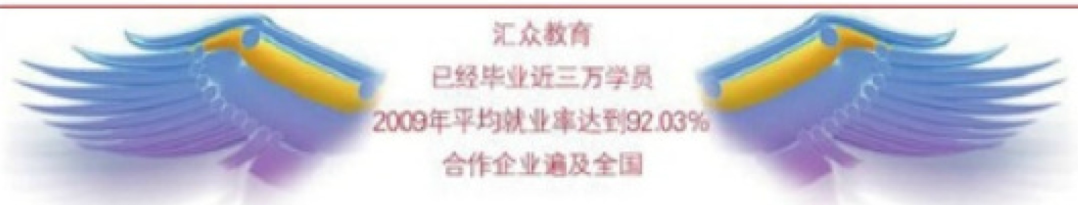
紧跟公司需求的课程内容

汇众教育教材版本平均每年都要更新，与学生所学和企业所用相接轨。

名师出高徒

为保证教学质量，学院授课教师全部具有三年以上的游戏开发经验，分别来自金山，EA,完美时空等国内外大型游戏公司。这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能，学到大学根本学不到的实际技能，相当于具备一到两年的游戏制作经验。

强大的就业网络，让你轻松就业！



建校6年，学生遍布全国2/3的游戏名企，其中部分优秀学员已担任公司核心职位。虽然功成名就，技能在身，但是他们依然不忘母校的教诲之恩，学院的栽培之情，时常抽空返校，将最新的招聘信息带到校区，例如：彭敏，王洋，毕君兰，吴楠，李晨……他们不仅自己在规划的康庄大道上大踏步前进，且将学弟、学妹们也成功推到游戏制作的巅峰。

汇众教育北京北三环（游戏）校区
咨询QQ：1264696851　952322572
网址：http://www.bjgamecollege.cn或http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号万联汇业商务会馆3层

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇校区

动漫人才挣脱"紧箍咒"让产业"动"起来



纵观2009年的中国电影市场，当金融危机冲击着大众的物质和精神生活之时，动画片无疑是一匹"黑马"一路走俏。显然，动漫游戏产业作为新世纪的朝阳产业，具有巨大的发展潜力和诱人的发展前景。有评论认为，2006 至2016年我国文化创意产业将进入"黄金十年期"，正是动漫产业发展的大好时机，预计五年内中国动漫人才的需求量在20—30万人之间，且每年都将以较大幅度递增。

上海：逆境中打好"动漫牌"

近年来我国动漫产业发展迅速，中投顾问最新发布的《2009-2012年中国动漫产业投资分析及前景预测报告》显示，2008年全国制作完成的国产电视动画片共249部131042分钟，比2007年增长28%。有数据显示，我国的动漫市场蕴藏着千亿级的市场规模，而现在远远未达到这个水平，动漫产业市场空间极其可观。近年来，尤其是上海市的动漫产业发展更为显著。以长三角为依托，浙江、江苏为两翼的中国动漫产业的中心枢纽与展示平台正在形成。上海已经成为连接产业链各节点、促进业内互动的"动漫走廊"。

据上海市专业的动漫人才培养机构——汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区校长庄晓燕介绍，从上世纪末起，上海的动漫产业就一直领跑全国。从担任"洋动漫"的"来料加工"到原创动漫大行其道，上海动漫不论是质量还是数量都取得了全国领先的成绩。到目前为止，上海不仅拥有6个国家级动漫基地、75个创意产业园区、2500多家创意企业、2万多名从业人员以及众多平面、立体媒体，而且还吸引了不少原创和加工企业，国际高端资源也开始登陆上海并向全国辐射。上海正在形成互动娱乐研发、制作、播放、运营、教育的"一体平台"。在严峻的金融危机环境下，上海动漫产业却仍然逆势飘红，取得如此的佳绩令人欣慰。

职业教育：培养全面发展的专才

近几年来，动漫产业发展空间巨大，作品数量不断攀升已经是不争的事实，但产品投放市场后却往往反响平平，根本原因就是高级创意设计和原创人才缺乏，导致产业发展动力不足，不少优秀的原创动漫机构始终深陷于海外动漫厂商"加工厂"的"紧箍咒"中无法自拔。因此，要想改变过去被动的"来料加工"产业模式，变"中国制造"为"中国创造"，培养本土创意人才就成为了当前为本土动漫产业"解套"的首要任务。多年来，汇众教育致力于民族动漫游戏人才的培养，成绩显著，毕业学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业，并成为企业的技术骨干。而汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区仅2009年就有多名毕业学员成功就职盛大、巨人等名企。与此同时，学院还与上海知名高校展开合作，开创"学历教育+技能培训"新模式，使学员集技能、学历于一身，成为企业"抢聘"的精英。

对此，上海徐汇（动漫游戏）校区校长庄晓燕说，之所以能取得这样的成绩，主要是因为校区教学、教务和就业团队工作衔接紧密，形成了强大的合力。首先，教学团队对每个班级的情况进行研讨，针对不同学员的发展意向和个人特点进行专业和素质方面的专项培养；在日常的教学工作中，对学员专业素质一直严格要求，使他们具备扎实的专业知识和过硬的实战能力；此外，还通过大量的项目实战、答辩、演练等，从专业技能、表达能力、职业心态等各方面锻炼学员，使学员得到全面发展，从而在步入企业后能更好的适应企业的需求。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区历来以高要求、高质量、高就业的"三高"闻名沪上动漫业界。"我们不仅对教学教务老师的素质要求很高，对就业指导老师的要求也绝不含糊。首先他们要具备良好的交际和沟通能力，同时对行业企业需求、学校内部课程体系都要了如指掌，成为联接学校和企业的纽带。同时，他们必须对各大合作企业的需求意向有明确的了解，能够及时分配学员到适合的岗位，保证学员学有所用。由于每个岗位都能做到各尽其职，再加上汇众教育一直以来的良好口碑，上海徐汇（动漫游戏）校区学员的优质就业就不足为怪了。"庄校长继续补充说。据了解，由上海徐汇（动漫游戏）校区培养的大批学员目前已经开始向整个长三角乃至整个东南沿海地区各动漫企业进军，在为企业创收的同时，也实现了大批动漫爱好者将兴趣与职业发展相结合的愿望。

为缓解市场压力，特向社会招募人才。其招募名额依据市场需求职位数量定制，学员入学即签《推荐就业协议》，就业网络覆盖沪上及周边主要省区。P

获取职场“绿卡” 人生才能辉煌

汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

火热六月，酷暑蓝天。梦想在这里燃起，希望也在此破灭。这是个高考的日子，也是个毕业的时间，总是有着几家欢乐几家愁的感觉。当你拿着混迹了4年得到的本科文凭漫步在大街，是否还记得自己曾经追求的是什么？理想在哪里？路又在何方？



毅然的抉择 成就属于自己的另一番天地

小董，大学本科文凭，武汉科技学院（湖北省武汉市）服装设计专业2007届毕业生。毕业后在武汉某服装厂工作，每天上班十多个小时，工作负荷大，久而久之对行业前景提出质疑，在迷茫与困惑中开始思考自己的人生。工作不到一年毅然选择离职，来到汇众教育武汉（动漫游戏）校区参加游戏制作培训，在即将离校时他这样写到：

作为一个踏出大学校门不久的青年，我已尽尝所谓的“人生两大痛苦”：大学时选择了一个别人认为更有前途的专业；毕业后硬着头皮从事了和专业相关但自己提不起丝毫兴趣的工作。

现实与理想有差距，但人类从未放弃对理想的追求。认定了自己想要的生活后我毅然辞去工作，进入汇众教育游戏学院学习，在这里我第一次感受到了学习的乐趣，也算是弥补了“人生第一大痛苦”带来的遗憾。完成学业后的我重新踏入社会，带着对未来的憧憬寻找着适合自己的位置，开始努力弥补“人生第二大痛苦”了。



走出迷茫，生活有了不一样的精彩

小董是汇众教育武汉（动漫游戏）校区2009年游戏美术设计专业的学员，现已成功就职深圳魔八科技有限公司，担任游戏策划职位，除享有可观薪水外福利优厚、保险齐全。他感叹自己的决策是正确的，走出了自己的精彩，现在正为自己的人生努力奋斗，成就他下一个目标。其实，小董只是武汉校区所有毕业学员中的一个缩影，学院自成立以来已为国家输送优秀学员多达400余名，遍及全国各地，就职于各类动漫游戏名企、广告设计公司等，都告别了过去，成功的走向了未来。

动漫游戏的崛起 你所未知的大地金矿

根据国家统计局公布数据显示：2009年游戏动漫等朝阳产业人才一季度平均薪酬在6300元，也正说明在国内朝阳行业中，游戏和动漫产业平均劳动报酬较高。除此之外，整个2010年的动漫游戏市场规模可达千亿，而人才的需求也在30万左右，整个产业强劲的发展趋势代表着我们正向动漫大国、动漫强国靠近。

汇众教育是一家专注于数字娱乐领域职业教育的培训机构，拥有动漫游戏产业内最大的人才资源库，以及全国3000多家动漫游戏企业合作伙伴，共计培养了近35000名学员，遍及全国70%的动漫游戏企业，09年荣膺“建国60周年最具影响力的企业”，2010年又上榜“福布斯中国潜力企业”。作为汇众教育湖北惟一直营机构——武汉（动漫游戏）校区，毗邻华中师范大学，环境优雅，师资力量雄厚。学院成立至今，受到了湖北省政府以及武汉市各级部门的大力支持，2009年被武汉市动漫产业联合会确定为动漫游戏人才定点培训基地，目前本土合作企业已达154家，全国合作企业达数百家。

在此基础上，武汉（动漫游戏）校区创新教学模式，整合课程体系，一改教育风范，从学员的知识技能、就业保障等角度出发考虑问题。学院划分动漫、游戏以及影视动画三大课程，涵盖了MAYA培训、动漫设计、游戏程序开发、游戏美术设计、影视动画设计、3D MAX等热门专业。

学院采用新的四大教学方法颠覆传统教学模式，完全摒弃教师“说教者”的角色，使教师真正成为学员学习道路上的“引导者”，并充分尊重学员的个性特点和职业发展意向，针对不同基础、不同方向的学员进行分组或单独指导，切实保证“因材施教”。在保障教学质量的同时也将学员以及家长共同关注的话题——就业提高到一个新高度，学院不断开拓就业渠道，寻找定向合作伙伴，目前已与数百家业内优秀企业达成长期战略合作，揽括动漫、游戏、广告、设计等领域，地区覆盖全国各地。

在这里，武汉（动漫游戏）校区的发展离不开广大学员、家长以及众多合作伙伴的支持，一直以来我们秉承“量身定做、职业定向、技能过硬、高效学习、优化效果”的教学方针为学员着想，为企业服务。相信在未来的发展当中，汇众教育武汉（动漫游戏）校区将更好、更优秀的服务于武汉乃至全国动漫游戏产业。P

汇众教育武汉动漫游戏校区相关信息：
咨询QQ：61772062　61772063　593725269
地址：武汉市洪山区广埠屯资讯广场B座6楼（华中师范大学正大门中国银行楼上）
网址：http://www.gamfe.com/wh/

汇众教育
本期推荐校区
西安动漫游戏校区

动漫游戏学院 比一纸文凭更好的选择

高考的独木桥并没有随着高考的扩招而拓宽，上名牌大学，读热门专业似乎是莘莘学子成才的惟一途径，可并不是所有人都有站在金字塔顶端的实力和勇气。高考扩招，理论教育和实际应用脱节，直接造成就业难等问题，事实是现在企业要求“做”比“说”更重要，寒窗十几载，难道就为了一个文凭葬送前程，值得吗？看看周围的学哥学姐们，为争取一个工作岗位，往往挤得头破血流，聪明的你应该会有自己的选择，与其跟风、抱怨还不如另辟奚径。



行业发展潜力大，人才缺口更大

当营销巨鳄史玉柱（脑白金创始人）卖掉自己一手创立的健特生物，义无返顾的进入游戏行业的时候，许多人都为之惋惜，当他创立的巨人网络在纽约交易所成功上市的时候，你只能羡慕他眼光的独特。新兴的游戏动漫行业发展潜力大，人才缺口更大，企业往往开出万元月薪招不到合适人才，年初游戏《传奇》创立者——上海盛大网络，用丰厚年薪加20%的项目提成公开招聘项目经理，曾引起业界不小的轰动。游戏动漫人才紧缺，薪金自然也就水涨船高，丰厚的利润回报，让游戏动漫企业个个雄心勃勃，为了发展，不惜巨资争夺游戏人才。



技能、学历并重出路更广阔

汇众教育西安（动漫游戏）校区成立五年来，与山东大学、大连理工大学等全国多所“211”本科院校联合开设“计算机科学与技术”本科和专科教育班，通过学分互换，在修完动漫游戏学院专业课和高校其他必修科目并通过考试后就可以获得相对应的本科或者专科文凭，国家承认学历，让更多的动漫游戏爱好者技能上高人一筹，学历也不输于人。

高薪就业　游戏动漫人才最吃香

据统计，仅2009年，西安（动漫游戏）校区就有近百名学员成功就职金山、清华同方等北京知名企业。现如今动漫游戏行业人才缺口随着产业发展而逐渐加大，仅去年就高达60万，行业薪金更是水涨船高,平均月薪已经突破5000元。



据智联招聘网人力资源专家介绍：近几年，随着技术和人们消费习惯的改变，促生了游戏、动漫等一批朝阳行业，他们的共同点就是职业需求量大，待遇高，而人才供给又严重不足，尤其像游戏软件开发工程师、高级3D动画设计师这样的职位，企业8000元高薪也难觅合适人才！

据此，国家信息产业部紧急启动了“国家信息技术紧缺人才培养工程”，并委托汇众教育西安（动漫游戏）校区培养游戏、动漫人才。据最新获悉，西安（动漫游戏）校区已通过多年组建的全国1000余家企业的用人网络，实现了学员就业无忧的承诺，本期毕业学员被企业预定一空。

相关链接：汇众教育西安（动漫游戏）校区——作为西北专业数字娱乐人才培训基地，得到了国家的鼎力支持、家长的高度认可及学员的极度追捧。日前，学院已发展为拥有多媒体教室、机房、项目研发中心等3000多平方米教学场地，各项教学设施和整体教学环境均处于国内领先水平的正规、权威职业培训机构。其教师全部来自顶尖游戏动漫公司，拥有丰富的实践工作经验和超强的理论知识。教学实行小班授课，为每名学生量身打造事业发展规划。

在教学方法上，采用“6步式、3情景、2特点”的632教学法，现已成功为企业输送了千名游戏动漫专业人才！

招生对象：18～28岁，高中以上学历，有无基础均可。

近期，学院开展免费动漫游戏试听课程，欢迎广大动漫游戏爱好者前来体验。

汇众教育西安动漫游戏校区相关信息：
咨询QQ：1061649326　505694794
地址：西安小寨十字国贸11层
网址：http://xa.gamfe.com/(游戏)
http://xaa.gamfe.com/（动漫）

■写在前面

本期杂志出版的时候，离南非世界杯开幕的时间也就没有几天了。在数量庞大的桌游中，以足球为题材的也有一些，但是知名度较高、比较耐玩的却很少。这其实也不奇怪，想想在电脑上的足球游戏，一类是足球经理类型的，此类游戏以数据量庞大著称，可以说玩的就是数据，要用桌游的材质（纸板、木块之类的）把这些表达出来，那是有相当的难度。另一类足球游戏是像FIFA和实况足球系列这样的，要玩家自己去“踢”（当然也有少量的经营等成分在里面），这种“动态”的足球游戏，要想桌游化，基本上走的是简化的路线，球场被简单分为门将、后卫、中场、前锋等几个位置，动作也就是简单的传射，进不进球大约是靠掷骰子……当然，还有一条路可走，就是卡牌类甚至是集换式卡牌类，但竞技性是一个问题，因为足球毕竟是一个比赛项目，光“看画”的话就没什么意思，而且还涉及到球星肖像权的问题。

啰嗦了这么多，只是想告诉大家，有趣的足球类桌游不多，制作一款有趣的足球类桌游也很难，不过即使如此，为了配合这四年一度的足球盛事，我们还是在本期推荐两款足球桌游，等大家一起看球的时候，也可以拿出来玩一玩……

本次介绍的两款足球游戏——Victory Three、音速足球，都是国人的产品，游戏设计上各具特色，但都通过比较简洁且有效的模式，来尽量多的反映出“足球”的乐趣。

据了解，目前国内有数家桌游制作公司（小组），在致力于足球类桌游的开发，估计将于世界杯档期内上市，但目前我们没有见到产品，不好去评价。好在世界杯热会持续一段时间，条件允许的话，我们也会考虑在之后推出国产足球桌游小专题。

除了上面介绍的两款足球类桌游之外，本期还将介绍另外四款桌游，分别是《船厂》《玫瑰战争》《圈套棋》《侍》。

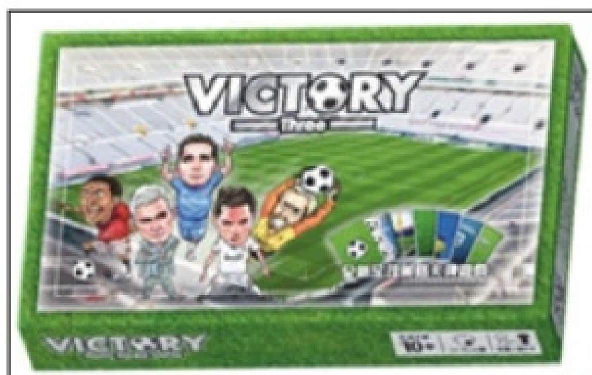
《船厂》这个游戏是本期重点推介的，它是Essen2009上的热门游戏，我们在制作Essen游戏展专题时，就曾经说过，在Essen展上得到普遍关注的游戏，必定是品质上乘的好游戏，也必定会在未来的日子里流行起来。这款游戏，机制平衡且合理，绝对是策略类桌游爱好者的福音。

《玫瑰战争》是以英格兰历史上那段著名的内战为背景的，国内的玩家，一般对于这段历史了解不是很多，所以我们建议在玩这款桌游之前，玩家们不妨找一下“玫瑰战争”的相关历史资料，了解一下这场战争的来龙去脉，虽说对在游戏中获胜基本不会有什么特殊的帮助，但在游戏时的感受，却一定是与之前不同的。

《圈套棋》是一款比较抽象的棋类游戏，两人对战，与五子棋稍有相通之处，想要获胜可要开动脑筋了。

《侍》这款游戏，借用的是日本江户幕府时代的背景，但其实它的设计者却并非日本人，它是桌游大师Reiner Knizia的作品，不过，对日本历史感兴趣的玩家，还是可以玩玩。

本期，德国年度游戏大奖演义将连载第二部分，时间跨度为1981~1983三年。我们认为，这三年时间，是德国年度游戏大奖开始转型的时间，一个奖项，它的权威正是通过长时间的积累并有效地修正变更，使之能够适应评奖主体的发展，才能确立起来。德国年度游戏大奖对整个桌游业产生巨大影响，正是这一步步开始的。P



游戏名称：Victory Three
中文名称：暂无
游戏人数：2～8人（要求双数人进行）
设计者：MK Workshop
出品公司：MK Workshop
出品时间：2009年

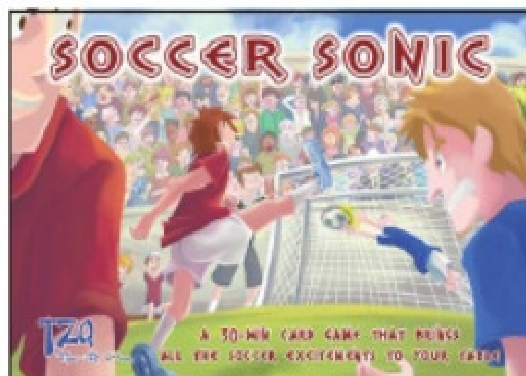
MK工作室是一个香港桌游设计团队，Victory3是他们的第一款游戏，这款游戏以足球比赛为背景，玩家们分成两队，互相进攻、防守，模拟一场真正的足球竞赛，任意一方先进3个球，就将获得游戏的胜利。

游戏全部由卡牌组成，游戏开始前，双方都要选一名主教练，然后再为自己挑选守门员、后卫、中场、前锋各一名（四名球员必须是每个位置一名，而且球员的总价值有一定的上限，不可能每个位置都选最游戏的球员，否则总价值会超标）。这些教练和球员都来自真实的足球世界，双方都选好后，同时亮开，每个人物都有自己的特殊能力。根据人数不同，玩家将代表不同的人物，如果是4v4，则正好是一人一个球员，2v2则是每人两个球员，代表球员的意义在于，你的手牌可以在什么时候出，玩家一开始将得到游戏中的行动牌，这些牌包括基本动作牌：传、铲、撞、射、解围等等，还有一些装备牌，这些牌可以装备在球员牌上，增强球员的能力，除此之外还有一些战术牌和特殊效果牌。

游戏以任意一方中场球员开球开始，游戏中有球权的概念，球权在哪一方，哪一方就要先出牌，控球人物可以出传、盘带等牌，比如玩家中场拿球，出传，向前传给前锋，对方中场如果有撞或铲，就可以进行拦截，然后各扔一个六面骰子，如果传的骰子数字大，则成功把球传给了前锋，如果铲的骰子数字大，则球权归铲球方球员。控球方，在每次出牌后，都可以补满手牌（根据人数不同，有手牌是上限），但防御方不补牌，直到抢到球权为止。当玩家的前锋控球时，可以出射门牌，首先扔骰子看后卫是否干扰成功，如果干扰失败，则再与守门员比骰子大小，如果大过守门员，则就可以进一球。如果小于守门员，则球权归守门员。游戏到有一方先进3个球为胜利。

游戏整体机制是简单的，玩家需要考虑的就是在于选择球员和教练上，如果组成强力阵容，球员和教练的能力将在比赛中发挥至关重要的作用，由于球员众多，目前这款游戏已经出了第一款球员扩充包，让玩家有更多的选择。整体来看，除了投骰子这个问题上随机性较强外，在出牌和人物牌上较为清晰的模拟了真实的足球比赛，如果骰子运差，牌运也差，当然是必输无疑，但你至少会感觉到自己刚刚是踢了一场球，而不是干了其他什么别的。P





游戏名称：Soccer Sonic
中文名称：音速足球
游戏人数：2~10人（要求双数人）
设计者：Ta-Te Wu
出品公司：STGS
出品时间：2009年

吴达德先生（Ta-Te Wu）是中国台湾著名的桌游设计师和资深玩家，2009年来上海经营桌游销售，还举办了华东桌游大聚会，对桌游在国内的发展起到非常积极的作用。吴先生也设计了数款有特色的游戏，比如《三十六计之瞒天过海》《数独大战》《天子雀》《火焰山》等。

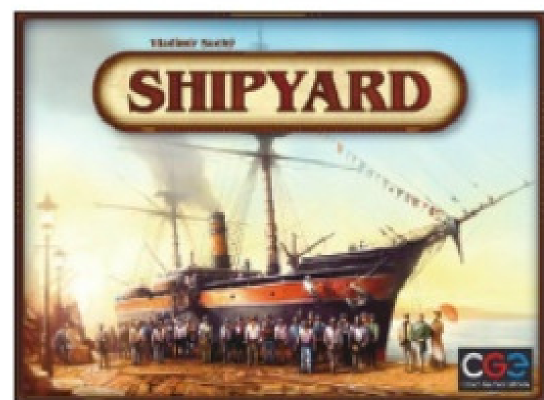
《音速足球》这款足球游戏是吴达德先生的得力之作，最先曾在中国台湾组织过几次比赛，之后在上海、广东都组织过比赛。是国内较为玩家熟知的一款足球游戏。

游戏开始时，玩家们要分成两组，穿插着围着桌子坐，同组的不能挨在一起，然后同组的玩家每人都要选择一个位置角色牌，其中有守门员、后卫、中场、前腰、前锋五种，选完人物后，玩家将得到行动牌，并将球场摆在桌子中间，球场分成1-9个区域，1是一方的禁区，而9则是另一方的禁区，然后将足球指示物放在4或6区，代表其中一方开球，玩家手中的行动牌都包含两个部分，上半部分为传球区，是1-9个数字中的一个，如果到该玩家出牌，球正好在这张牌的临近区域内时，玩家可以出这张牌让球传到这个区域（比如球在4或6区域，玩家出5，可以把球传到区域5）。下半部分是该牌的特殊能力。特殊能力包括长传、犯规、射门、挡球、瞄准等，只能在特殊情况下出。

游戏按顺时针方向进行，玩家在自己的回合可以出手中的行动牌，然后补足行动牌到上限，再到下一名玩家，一般情况当球在1或9区域时，攻击方就可以射门了，这时射门要先出瞄准牌指定方向（左、中、右），然后出射门牌，射门牌的方向要与瞄准统一。此时将进入游戏最紧张的射门阶段，下一个玩家要出同一个方向的挡球牌，再下一个玩家可以继续出同样方向的射门牌，如此循环，当然攻击方也可以出新的瞄准改变方向，如果攻击方玩家都无法再出射门牌了，则防守成功，由防御方玩家出牌，如果攻击方出射门牌后，防守方所有玩家都不能出挡球牌了，那么球进，回到中场重新开球。防守方也可以出犯规牌，但需要罚球，罚球方式为，从牌库顶端翻开五张，如果有与射门方向相同的牌，则进球，没有的话守门员开球。玩家在每次出完牌后都可以补牌，出几张补几张，以保证玩家都能参与到游戏中。

本游戏设计的亮点就是射门阶段，虽然有人质疑，谁都可以射门不符合实际，但在多人游戏中，能快速调动所有玩家参与到游戏中，则是相当成功的游戏机制了。这款游戏主要看玩家对手牌的管理和使用，在6或8人的游戏中，根据选择位置不同，也有相应的配合，在这一点上，位置牌的功能设计的很合理，可以根据先后手，实现配合。游戏根据人数，以耗尽几次牌堆为时限，游戏结束时，谁进的球多谁获胜。在世界杯来临之际，如果你想进行一场紧张的攻防大战，那么就“音速足球”吧！





游戏名称：Shipyard
中文名称：船厂
游戏人数：2~4人（2人最佳）
设计者：Vladimir Suchy
出品公司：Czech Games Edition
出品时间：2009年

这款游戏是去年Essen游戏展上的热门游戏，我们曾在去年的Essen专题介绍过，当时我们十分期待这个游戏，如今已经可以玩上了。游戏设计的非常的好，造船的题材十分吸引人，而游戏内部的机制也让玩家在游戏过程中可以充分发挥智慧，游戏规则合理且平衡性非常强，玩家在游戏时并没有特别明显的优势选择，获胜路线也很丰富，技巧也很多，我们相信这款游戏可以在这几年获得几个大奖。

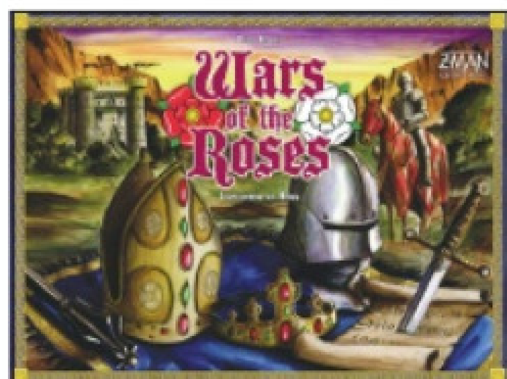
游戏设定的时间背景是19世纪，玩家经营一家造船厂，要通过造船来获得金钱和荣耀。每个玩家在开始时得到一张船厂图板、六块钱还有政府合约等。把行动资源板放在桌子中间，游戏中的船体、航线、钱、雇员、装备、货车等片，都放在这个图板上。玩家回合分成几个阶段，第一阶段，将上回选的行动片放到最前面，这个阶段第一回合跳过，行动片放在一个环形区域内，放在最前面的意义在于，如果玩家在第二阶段选择靠后的行动可以得到金钱，而选前面的没有额外的钱拿，通过此种方法来影响玩家对于行动效果的权衡，因为没钱是不行的。第二阶段，选择一个行动，你不能选择上次选的行动，也就是第一个行动。所有可选行动包括：1.造船：玩家可以从船组件区域拿一个船体片，船体片包括三种——船头、船中、船尾，然后放在自己的建造区，各种船片功能不同，可以放不同的装备片，有的船片上绘有房间，则可以放置船员，还有的可以放大炮、放帆或烟囱及起重架等，这些都可以在船造好后加分；2.购买货车， 你可以从货车区购买一个带有资源的货车片，货车片可以在其他行动中换取各种装备片；3.航线片，航线片在游戏中很重要，造好的船要下水，如果你没有航道适航，船则不计分，而且航道的长度必须满足试航的需要，航线片上也有加分的图标；4.制造装备，这个行动不需要花钱，可以得到一个装备，但因为只能走这个区域中的棋子一步，多走就得花钱，所以可选的比较少，但是很简单，如果玩家行动顺序很靠后，则可以考虑又得装备又挣钱；5.招募船员，同制造装备一样，一个简单的行动，拿取方法和制造装备一样；6.雇佣员工，这个行动类似别的游戏中的科技，可以在众多员工中选择一个，这些员工给你一些特权和加成，比如“当你选择制造装备时额外得到一个烟囱”等。各种辅助加成，都通过这个行动获得，但也需要花钱买；7.交换商品，用货车换装备，换的比例根据棋子所在位置，可以一次换多个，需要掌握时机，8.获得资助，得到两块钱，但这个行动只在4人游戏中才出现。每个玩家必须都一次选择一个行动，如果某个玩家选择行动后，完成了自己的一艘船，则需要进入试航阶段。试航的船有两个要求，必须至少有一个船长，航线必须能满足试航的长度（试航长度由航速决定，航速由



你船上帆或烟囱的数量决定）。如果成功试航，你船上的所有装备都会给你带来分数，航线上也有一些奖励标记，可以给你奖励分。你可以同时建造很多艘小船，也可以建一艘大船，但一定要考虑好试航的要求，要不就彻底白造了。

游戏在某一个行动片沿行动环形转几圈后结束，除了游戏中造船的分数，每个玩家还要亮出自己的政府合约，条件满足的画还可以加分。然后总分最多的人获胜。

这款游戏较全面的表现了造船的全部过程，只是有些规则无意义可循，纯粹为了平衡游戏，《船厂》是最近将建造+策略结合的非常好的游戏，在玩法上没有照搬老的套路，很多平衡方式都是创新的，这让喜欢动脑的玩家可以赢得理直气壮，输的也心服口服，而不会埋怨输赢取决于运气上，游戏有些遗憾的是虽然画风写实复古，但是配件过小，也较为零散，收纳上并未考虑，导致布置和收拾都很费时，有待改进，不过，这款游戏还是很经典的，假以时日，会逐渐在玩家心目中占据相当的地位。



游戏名称：Wars of the Roses: Lancaster vs. York
中文名称：玫瑰战争——兰开斯特对决约克
游戏人数：2～4人（4人最佳）
设计者：Peter Hawes
出品公司：Z-Man Games
出品时间：2010年

玫瑰战争，其名取自莎士比亚的歌剧《亨利六世》中两个以玫瑰为徽章的家族之间的斗争，这两个家族是兰开斯特（红玫瑰）和约克（白玫瑰），他们是15世纪英国的两个王室贵族，为了争夺王位，持续了长达30年的战争与冲突，最后以一场调停战争的通婚收场，但在游戏中，你不仅需要不断的战争，甚至还要背叛最初的盟友，才能获得最终胜利！

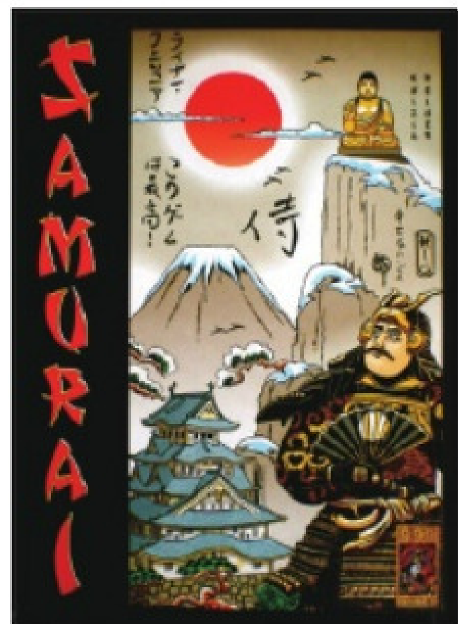
游戏有一张巨大的英格兰地图图板，可能是因为图上要表示的东西很多，所以比较大，小点儿的桌子放不下，每名玩家还有一张很大的行动表示板，还有一个很大的三面屏风，用于遮挡其他玩家的视线。英格兰地图版分成六个区域，每个区域都包含可以占领的地区和控制的贵族，地区有城堡、城市、城镇、教区、海港，可控制的有贵族和舰队。这些地区或贵族都有着不同的影响力和金钱收入，玩家只要占领或控制了，就可以获得其收入和影响力。

4人游戏中，玩家要抽取势力牌，两人是白玫瑰，两人是红玫瑰。游戏只有五个回合，每个回合的第一步是瓜分地区，翻开3倍于玩家数量的牌，这些牌分别对应各个地区或贵族，也有雇佣兵牌，玩家每人选一张，然后再逆向选一张，再正向选一张（所谓正向和逆向，是指玩家轮流选牌时的优先次序，这种选牌方式让玩家处在相对公平的位置）。玩家得到的地区或贵族就放自己颜色指示物到那个区域中，代表是自己控制下，所有玩家选完后，第二步是收入，根据玩家获得城镇或贵族拿取收入，城堡是没有收入的，但影响力比较高，不过，钱在游戏中很重要。然后就进入计划阶段，玩家将屏风挡在自己的行动表示板前，开始自己的暗箱操作，只有当所有人都确认行动后，才亮开，那时玩家就不能再变更行动了。可以做的行动有几种：1.攻打别人的城堡、城市或港口等地区，每个地区都会写有防御力数量，玩家必须派出比防御力多的兵力才能占领，如果是同样多，则这个地区被荒废。每个兵3块钱，拥有该城的玩家也可以放兵在行动表示板上的自己城市上，代表增兵防御。不过攻击有个前提，你必须在该区域拥有自己的影响力（也就是至少有个城或贵族，舰队也可以）。2.移动自己的舰队和大贵族，舰队可以沿海域移动2步，大贵族只能移动到邻近区域（大贵族没有固定的区域，可以移动，而每个区域的贵族属于地方贵族，不可以移动）。由于计划阶段结束后，先进行的是移动，玩家可以通过移动大贵族或舰队之后，在新区域拥有了影响力，就可以攻击了，不过这些都要计算好，因为期间还穿插贿赂阶段。3.贿赂，玩家可以贿赂别的玩家的舰队、地方贵族或大贵族，需要付出其影响力两倍的金钱，拥有者也可以事先防御，防御经费等于其影响力。防御肯定成功，但如果没防御，则将贿赂成功。4.收买海军势力，在东部海域有两个海军势力，收买成功的玩家将在这两个区域中的一个区域多4个影响力及4分。以上列举的4种行动，都是玩家要在行动表示板上摆好的。一旦亮开就不能再改变，无法实现的行动则直接算浪费掉，结算的顺序是移动、贿赂（先放防御，再放进攻）、攻击（先放防御，再放进攻）。移动和贿赂的顺序是先手到后手，攻击则是反向。第一回合哪个玩家先手随机决定，之后则按分数，少的在前。所有结算后，将进入算分阶段，每个区域都要统计各位玩家的影响力。前两名可以根据区域旁边的显示得到分数，再看区域中是红玫瑰还是白玫瑰的影响力高，用来记录这个区属于哪一方。6个区域都根据此算完分后，看谁控制的区域多，多的一方的玩家能得到5分加成。依此方式，进行5个回合。5个回合后谁分最多谁赢。

游戏中有几点细节需要说明，每个玩家在游戏中都可以要求一次法国援助，援助的金额等于你与第一名的分差，这对于前期领先的玩家将非常不利。很多情况会出现平局，那么怎么决定谁强呢，游戏地图上有个强弱表，首先比玩家谁大贵族多，然后比谁城堡多，依次向下。另外，如果玩家控制最多的城堡，最多的船，都会有额外的加分，甚至同一个区域，同时控制贵族和教区，或海港和船，也有额外的加分。由于游戏中同时限定，空的地方不能攻击，则玩家间的对抗将变得更加直接和正式。游戏的主要技巧在于判断对方的行动，以及自己的利益所在，是把钱花在防御上，还是大胆的用在进攻上，都要考虑其他玩家的情况。到最后两个回合，很可能你的同盟将成为你的竞争对手，那么你就要考虑削弱他的影响力了。一切都不是牢固的，只有利益的方向是明确的。

这款游戏融合了战争、秘密行动等多方面的行动，还有对局势的判断！游戏虽然只有5个回合，但需要考虑和权衡的东西比较多，很让玩家纠结，所以120分钟的游戏标称时间只少不多，游戏秘密行动的设计，让战争和贿赂变得很平衡。《玫瑰战争》不属于“波多”或“凯吕斯”那样的纯计算类策略游戏，更多的策略运用在了对别的玩家行动的猜测和对自己行动的权衡上。也借鉴了经典游戏《外交》玩法，是近期新游戏中一款别具匠心的好游戏。





游戏名称：Samurai
中文名称：侍
游戏人数：2~4人
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Abacus、Rio Grande Games
出品时间：1998年

在种类众多的版图类桌面游戏中，以古埃及或者是欧洲中世纪作为游戏背景的很多，而本次介绍的《侍》则与众不同，它是以日本江户幕府时期为游戏背景的。要说明的一点是：这款游戏并非由日本人创作，是桌游大师Reiner Knizia的作品。

游戏的图板，就是一个简明的日本地图，由三块拼接而成，这三块分别是本州、四国和九州、北海道。游戏中有三种资源——贵族、僧侣、农民，每种各13个共计39个。当两名玩家对战时，只使用本州部分（三种资源各7），三名玩家时，使用本州+四国和九州部分（三种资源各10），四名玩家时，使用本州+四国和九州+北海道部分（三种资源各13）。

游戏开始时，要先把三类资源摆放在图板上的城市或者农村中，其中江户（东京）可以摆三个资源、普通城市摆两个、乡村摆一个，由玩家轮流按江户→城市→农村的顺序将所有地点摆满，需要注意的是每个地点摆放的资源不能重复。

每个玩家还有二十个六角形块（以颜色来区分玩家），不同的六角块作用也不同，比如六角块上有贵族、佛像或农田标志，还有数字2，代表该块对相应资源的影响力是2，而骑士、侍和帆船块对相邻的所有种类的资源都有影响（骑士、侍只能摆在岸上，帆船则只能摆在水中）。玩家所要做的就是在各个据点（资源放置点）周围的六角格子里摆放六角形块，并且按照该块的标示对资源点产生作用。

还有一些特殊的六角块有其特殊的作用，“交换资源”块可以将图板上的任意两个资源互换，但互换后必须保证每个据点的资源种类不重复。“交换方块”块可以取代某个已经放在图板上的六角块的位置，并将该六角块重新放置在另一位置。

游戏开始后，玩家轮流摆放六角块（标有“侍”字样的块每回合可放多个），当某一据点周围所有邻接的六角格子全被占满后，立即进行资源归属结算，对某种资源影响力最高的玩家得到该资源（同一据点的不同资源，可能归属不同的玩家），如果对于某资源两个或以上玩家的影响力相同，则都不回得到该资源，该资源废弃。

游戏的结束条件有两个，当所有资源都被拿取（包括被废弃），游戏结束。当被废弃资源达到四个，游戏结束。游戏结束后计算胜负，规则游戏有些复杂，大家要注意理解——如果某个玩家两种或以上的资源数量是最多的，他是当然的胜利者。如果上述情况没有出现，则拥有一种资源最多的玩家可成为胜利者候选人（没有一种资源在所有玩家中是最多的，直接淘汰）。胜利者候选人移除自己最多的那种资源，计算剩下的资源，最多者为胜，如果相同，则总资源数最多的为胜，如果还相同，则分享胜利。另外，如果没有任何一名玩家拥有的某种资源是所有玩家中最多的，则总资源最多的为胜。





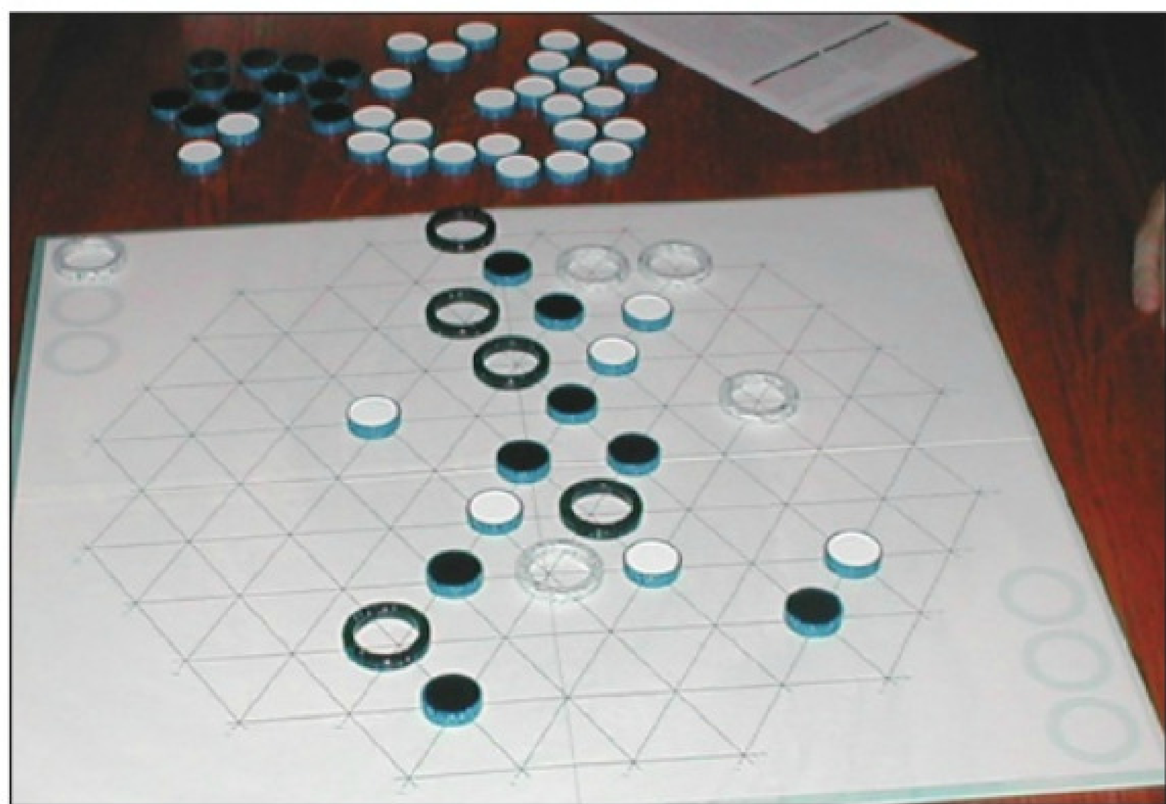
游戏名称：Yinsh
中文名称：圈套棋
游戏人数：2人
设计者：Kris Burm
出品公司：Don & Co.、Rio Grande Games、SMART
出品时间：2003年

这是一款两人对战游戏，黑白双方每人拿自己颜色的5个圆环。由白色开始轮流在板图上放这些环，可以放到板图上的任意交叉点，刚开始的时候就先随便摆吧，不过具体摆哪儿将影响你的布局及之后的发展方向。

5个圆环都摆上去以后，开始放棋子（棋子一面是黑色一面是白色，放棋子时自己的颜色朝上放）。棋子只能放到自己的圆环里，放上去的棋子不能移动，但圆环是可以移动的，圆环的移动规则如下：要移动某个圆环，先要在圆环里放上一颗棋子，自己的颜色朝上。圆环必须沿板图上的直线移动。必须停在空白交叉点上，可以跨过1个或多个空白区域，也可以跨过1个或多个棋子，但是如果是多个棋子必须是相连的。圆环可以先跨过1个或多个空白区域，再跨过1个或多个相连的棋子。圆环不能跨过任何其他圆环！

圆环跨过棋子，棋子就要翻面，白变黑，黑变白。游戏的目的就是想办法把对手的棋子变成自己的，想办法让自己颜色的5个棋子连成直线，五子连线成功，就把那5个棋子移出板图，并选一个己方圆环收走，放到自己面前，作为成功标志。有一方收齐3个成功标志，桌面游戏就结束了。

需要说明的是——如果两条五子连线用来某个相同的棋子，则只能选其中的一条拿子。还有就是六子，七子连线并不比五子连线更有用，也只能选择相连的五个棋子移出。



德国年度游戏大奖演义（二）

■北京 君子不器

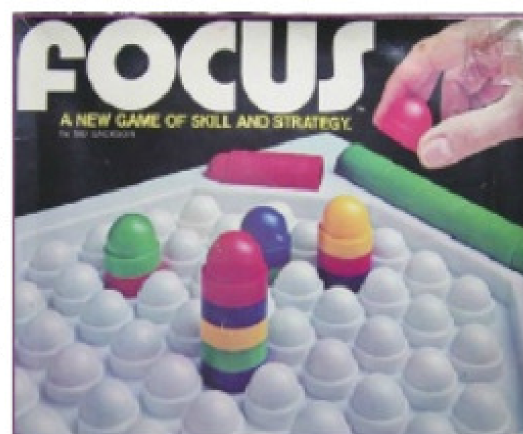


上一期我们简述了SDJ（德国年度游戏大奖，德文Spiel des Jahres）设立之初的情况，也介绍了1979年和1980年的SDJ获奖游戏，下面我们将继续介绍1981年SDJ的评选情况。

1981年

1981年有8个提名游戏，最终获奖的是之前设计过《Acquire》的桌游设计大师Sid Sackson的棋类游戏《Foucus》。这款游戏曾在1980年评选中被提名，游戏有一个六边形的版图，版图中有均匀排列了64个可以放棋子的凸出点，支持2–4人同时游戏，根据人数不同，玩家要按照规则书上的布局，将棋子放到这些点上。然后每人选一种颜色的棋子代表自己，玩家轮流移动自己的棋子，向周围四个方向都可以，可以堆叠自己的棋子，可以走到空位，可以堆叠别人的棋子，当多个棋子形成一堆时，只有控制最上面棋子的玩家可以控制这一堆棋子，当你移动一堆中的多个棋子时，其移动距离等于你的棋子数量，举例：假如有一堆4个棋子，最上面是你的，你可以选择拿这堆棋子的上面3个棋子向一个方向移动3格，如果你选择4个棋子都拿起来，那么移动距离就是4。

游戏中有一个较为巧妙的规则，当棋子堆叠数量超过5个时，超出的棋子从最下方都拿走，其中，与最顶端棋子颜色一样的棋子将保留，其他颜色的棋子将移除游戏，保留的棋子可以到该玩家的回合中放到图板的任意一个空位上。这将是一种很大的优势。因为玩家只能控制那些自己颜色棋子在顶端的堆，所以，当图板上玩家没有可以控制的棋子时，玩家将退出游戏，直到只剩一名玩家，他将获胜。

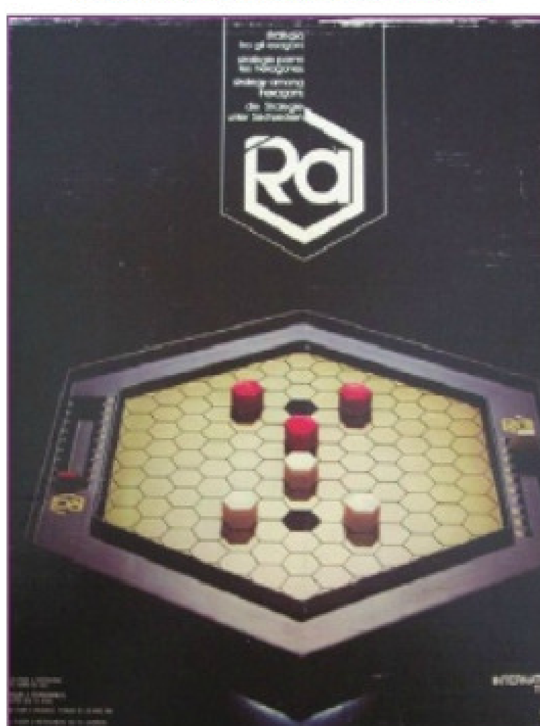


Focus1979年版封面

参照1979年的《Acquire》，可以看出棋类游戏在评委眼中更具分量，SidSackson作为一名游戏设计大师，一生设计了将近120款桌上游戏，其著名游戏如《Acquire》《I'm The Boss》《Can't Stop》都并非棋类，而获得SDJ大奖的却是早期的一款棋类游戏。从另一角度看，评委颁给SidSackson的这个奖项，也许包含更多的是一种尊重和敬仰，但在引导游戏设计和发展上，则保持了自己的原则。


1981有意思的棋类Wendo

这一年的最漂亮游戏奖叫做RA（与如今的著名拍卖游戏RA同名），从包装和色彩上确实比较好看，规则上则有些类似《Focus》，其他提名游戏在类型上种类还比较丰富，其中的《Havannah》在1982年又再次提名，而《Enchanted Forest》则在1982年荣登榜首，值得提一下的是Wendo这款棋类游戏，游戏有点类似中国的象棋，每个棋子可以吃前方的棋子，有的是前方3格，有的是2格，棋子走法各不相同，最后谁先吃掉对方老将为赢，规则很简单的棋类游戏，但玩起来很有趣。



1981最漂亮游戏RA

1982年

1982年，又一位设计大师——Alex Randolph成为关注焦点，其设计的游戏《Enchanted Forest》获得当年的大奖，而另一款他设计的游戏《Ghost！》也获得提名（这款名为“幽灵棋”的游戏相当经典，在现在很多桌游吧里都是两人游戏的首推游戏）。《Enchanted Forest》是一款记忆力加移动棋子的游戏，游戏有一张图板，图板的一端画有一个村庄，另一端画有一个城堡，之间是森林，从村庄到城堡之间有很多小路，穿梭在森林中，在这些小路上，有13个点是宝物藏匿处，游戏开始前，在这些点旁边要随机放一个宝物片（面朝下），每个玩家将自己的棋子放在村庄内，另外还有13张宝物牌（与宝物片相对应），洗一洗然后面朝下放在城堡上，翻开最上面一张，玩家轮流扔两个骰子，根据扔出的数量移动自己的棋子向前走相应的格数，当玩家走到藏匿处时，就可以翻开宝物片，自己看，了解这是什么宝物，如果你发现这个宝物和翻开的宝物牌一样，那么你可以赶去城堡，走到城堡就可以得到这张宝物牌，然后再翻开下一张，不过你的棋子将回到村庄，游戏以谁先赢得3张宝物牌为获胜。这是常规行动，游戏在规则上设计了有趣的几个地方：1.两个骰子的结果可以分开用，一个前进，另一个后退；2.当两个骰子数字一样时可以使用魔法（可以执行三选一行动，重新翻一张宝物牌或者移动到城堡外任何一个位置或者让一个玩家直接回到村庄）；3.当你正好停留在另一个棋子的位置时，你可以让那个棋子马上回到村庄。这3点设定，成为了游戏中可以运用的技巧，也增加了游戏的欢乐程度。就算以现在的眼光来看这款游戏（现在的眼光意义在于我们玩过或见过了很多复杂或有趣的游戏），它获奖都当之无愧。



1982年EnchantedForest

在1982年的游戏中，我们不得不提及一下《Can’t Stop》和《Havannah》这两个游戏，它们连续两年获得提名，但都没有获奖，《Can’t Stop》同样是SidSackson设计的，是一款纯骰子游戏，玩家要通过投掷骰子，并且分配数值来获得游戏胜利，与现在流行的骰子游戏《bluff》要复杂一些。《Havannah》则更像是一款六角格的围棋，六边形的图板，里面都是六角格，玩家轮流放子，3种方法获胜（用自己的子围成一个圈；


1982最漂亮游戏Skript

连接两个角；连接3条边），这款游戏目前已经有iphone版，而《Can't Stop》也在这30年间再版5次，可见有些游戏虽然不曾获奖，但其只要本身具有游戏性，或者说存在的价值，就不会被玩家所遗忘。

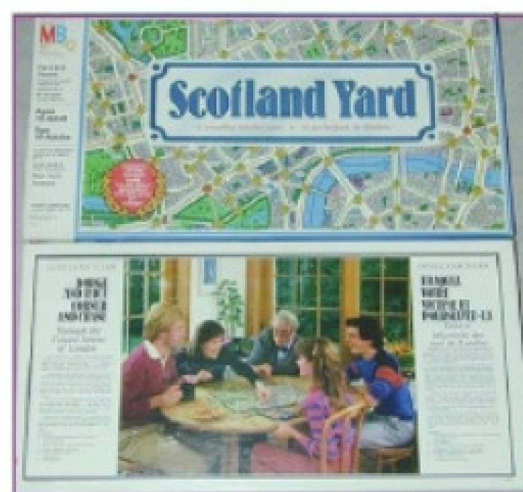
1982年的最漂亮游戏奖有些奇怪，颁给了一款单词游戏《Skript》，从图片上毫无亮点，一时间找不到什么值得肯定的意义。

1983年

1980~1982年，联邦德国正值经济危机，但每年仍有很多新游戏出现，提名游戏也都在8个以上，虽然我们并不能准确的将经济危机与人们研发游戏的热情直接关联起来，但到1983年，算上获奖游戏，SDJ的提名游戏只有5个，这不能不说是一次骤降。

获奖游戏《Scotland Yard》（中文译为：苏格兰场，原意是指同名的伦敦市区警察局），是一款警察捉杀人犯的游戏，游戏支持3~6人，其中一人是杀人犯，其他人是警察（3人游戏时，一人要控制两个警察），游戏有一张大的版图，上面是一张伦敦市区图，大约有200个站点，站点之间用三种交通方式连接，最基础的是Taxi，基本上每站都可以通过Taxi到达，其次是Bus，只有一些站有，站与站之间跨度较大，最后是Underground，跨度最大，一次可以到很远的另一站，最后一种是渡轮，这种方式只有杀人犯可以使用。

游戏一开始每人都抽一个站点片，代表自己的起始位置，扮演杀人犯的玩家抽到后不亮，警察则需要将自己的棋子放到相应的站点上，然后每个警察发放10个Taxi片、8个Bus片和4个Underground片，代表游戏中玩家可以使用的交通方式。游戏以杀人犯先开始，杀人犯要首先移动，然后将移动到的站点数字写在自己的移动轨迹板上，并用使用的交通方式覆盖上，然后告诉警察，我用的什么交通方式，但是不告诉位置，然后警察每人走一步，所消耗的交通方式给杀人犯，杀人犯一共走24步，在走到第3、8、13、18步时，要告诉警察自己的位置（也就是暴露了），如果在24步之内被警察逮到（警察走到杀人犯所在的站点，或者杀人犯要被迫走到警察所在的站点），杀人犯输。如果24步警察还没有逮到，杀人犯赢。由于警察数量最多可能达到5人，所以杀人犯还有两个特殊的能力片，一个叫暗步，玩家用这片时，将不告诉警察自己这一步的交通方式，另一个叫2*，杀人犯使用这个片可以走两步，然后警察再每人走一步，暗步根据人数给予，2*最多只能有两个。



1983年ScotlandYard

游戏在设计上较为平衡，双方都需要仔细的思考和推理，当然也会有一点运气成分。这款游戏发行过很多版本，很多国家都独立出版过（自己国家语言的版本），并在去年出版了新版，背景变成了欧洲地图。增加了新的要素，相信会更好玩。

1983年的最漂亮游戏是一款儿童游戏《Wir füttern die kleinen Nilpferde》（中文直译：我们喂小河马），盒子画的很卡通，配件是木制的，也很细致。提名游戏中，另一款是通过手牌驱动的棋类游戏，乏善可陈。虽然1983年亮点游戏不多，但我们也发现SDJ不再去追补以前的好游戏，而是都从当年的新游戏中选拔，这是一种逐渐成熟的尝试，虽然在后几年里还有一些波动，但随着桌游的发展，这种限定还是必须的。

又是3年，从电子游戏到棋类游戏，从棋类游戏到竞速、解谜游戏，通过SDJ我们看到了桌游在德国的不断发展，也正因为有这样坚实的设计基础，今天才能涌现出这么多的德式游戏和伟大的设计师。P

1981年

获奖游戏：Focus 设计者：Sid Sackson，类型：棋类

最漂亮游戏奖：RA 设计者：Marco Donadoni，类型：棋类

其他提名游戏：

Can't Stop 设计者：Sid Sackson，类型：骰子

Havannah 设计者：Christiaan Freeling，类型：棋类

Ombagi 设计者：Reinhold Wittig，类型：棋类

Quibbix 设计者：Gilbert Obermair，类型：单词

Ganoven Jagd 设计者：Rudi Hoffmann，类型：棋子移动，解谜

Enchanted Forest 设计者：Alex Randolph和Michel Matschoss，类型：棋子移动，记忆。

Wendo 设计者：Intelli，类型：棋类

1982年

获奖游戏：Enchanted Forest 设计者：Alex Randolph和Michel Matschoss，类型：棋子移动，记忆。

最漂亮游戏奖：Skript 设计者：Henri Sala，类型：单词，骰子，卡牌

其他提名游戏：

Baubylon 设计者：Reinhold Wittig，类型：木块堆叠，骰子

Can't Stop 设计者：Sid Sackson，类型：骰子

Fang mich! 设计者：Oded Berman，类型：竞速，记忆

Ghosts! 设计者：Alex Randolph，类型：棋类

Havannah 设计者：Christiaan Freeling，类型：棋类

Kensington 设计者：Brian Taylor和Peter Forbes，类型：棋类

Millionenspiel 设计者：Rüdiger Koltze，类型：赌博

Vokabo 设计者：Johann Rüttinger，类型：单词

1983年

获奖游戏：Scotland Yard 设计者：Manfred Burggraf、Werner Schlegel、Dorothy Garrels、Fritz Ifland、Werner Scheerer和Wolf Hoermann，类型：移动，推理

最漂亮游戏奖：Wir füttern die kleinen Nilpferde 设计者：Reinhold Wittig，类型：骰子，竞速

其他提名游戏：

Bärenspiel 设计者：Hajo Bücken，类型：图板摆放

Der Schwarze Prinz 设计者：Johann Rüttinger，类型：棋类，手牌管理

Fuzzi, Heinz und Schlendrian 设计者：Manfred Ludwig，类型：运输

Riombo 设计者：Reinhold Wittig，类型：竞速

龙

●制作：大承网络●运营：大承网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.loong3d.com/

■福建 妙灵

七星璇玑打龙脉《龙》之挖宝系统

仙界有杀破狼三圣君，分别为“玉枢七杀星君”、“天关破军星君”、“阳明贪狼星君”，三圣君受仙界之主“青华紫薇大帝”之命，各以其法力制成“七杀”、“破军”、“贪狼”三图，欲以记录仙世更迭。后三图流入凡间，为世人所得。

只因此三图可大可小、无边无界、不坏不朽，故得图之人均各将其制成记录藏宝秘境所在之地理图，流传天下。

近期《龙》一下子推出了许多有趣的活动，如果诸位是《龙》的玩家，肯定会发现近期许多人都拿着星辰符升级七杀，贪狼，破军的戒指，世界公告也经常看到谁谁谁又放出了妖孽，之后便是世界频道的叫骂之声……这就是《龙》目前玩家最喜爱的挖宝系统，以前挖宝系统是个鸡肋，除了几个无聊的人会偶然去做做之外，几乎很少有人会挖宝，但是自从某个版本中，挖宝系统做了翻天覆地的改变后，马上成了《龙》中最热门的活动，每个人都渴望拥有贪狼，七杀，破军这种超好属性的戒指，除了戒指，另有憨厚可爱的圣品小浣熊，仙币、珍肴灵种、灵水、灵肥等等大量好礼。如果集齐真龙四宝，还能进入龙脉之中“鬼吹灯”一番……

七杀宝图：成功的开始

仙界北斗星君化身七星真君降临人间，只为考验世人、惩恶扬善，凡能通过七星真君考验、功德圆满之有缘之人，便可获得七星真君所赠的记录了七星宝藏线索的七杀宝图。所谓七星迷踪，是你挖宝的开始。想知道服务器中铺天盖地的宝图哪来的吗？通过七星迷踪任务，给你一个坐标，只需乖乖根据坐标，杀掉指定怪物，就有一张藏宝图：七杀图。

拿到七杀宝图后，挖宝之路正式开始。与传统挖宝一样，找到坐标、放出宝图，接着便是最紧张的时刻：若挖出什么破军图（另一张宝图……）或者尘封箱子之类，那还好，惊动了宝藏守卫，也只在你身边出现，打败后还能获得些奖励，若是一阵黑烟飘过……不仅你激动了，整个服务器的人都激动了……

这是惊动了上古封印，妖魔出动！不仅是你，许多玩家都会冲到妖魔处，打完妖魔，便会出现宝盒与宝锤，七杀、破军、贪狼、邪宠、仙币、宝石碎片等多种道具会随机出现在你面前。

若你没有后台，尽量在夜深人静之时开启七杀宝图。若你有帮会，就呼朋唤友一起打，人多力量……

破军宝图：又一次璇玑寻宝

仙界北斗星君承青华紫薇大帝之命，普临人世、考验世人、惩恶扬善，为奖天下有德侠义之人，特以仙家珍宝制成七星宝藏与璇玑宝藏，供有缘之人觅而得之。许多玩家打开七杀宝图，会得到破军图，破军图相较于七杀图，形式与奖励差距不多，但是破军图最有吸引力的是能够挖出真龙四宝。因此若你拿到了破军图，恭喜你，龙脉寻宝离你不远了。

龙脉寻宝：鬼吹灯般的神秘挑战

传说位于上古真龙幻境之中的天地龙脉，维系着天下八氏的气数，亦是八大氏族存放各氏至宝的所在。所谓“龙脉维则八氏兴，龙脉断则八氏亡”。由于事关重大，一直以来龙脉的所在都仅有八氏之主所知晓，然而不知何故，记录天地龙脉谓之的贪狼宝图近日竟流落江湖，只要再以凝集神龙之力的真龙四宝开启真龙幻境，便可进入天地龙脉。真龙四宝分别为逆天龙鳞、真凰龙须、万邪龙眼和玄金龙爪，集齐后，就能在龙脉风水师处兑换一张贪狼图，使用贪狼图，便可邀请朋友一同进入天地龙脉，感受一番“鬼吹灯”的挖宝历程。

龙脉持续时间为30分钟，需三人组队方可进入，与挖宝人对话，龙脉中央便刷新相应Boss。八大氏族，四个外功四个内功，而且内外攻击非常明显，因而最好是内外搭配的队伍，共同闯龙脉。

龙脉之所以最受人欢迎，乃是因为会掉落各种橙色戒指所需道具，以及升级重铸七杀、破军、贪狼戒指的星辰符。除此之外，满地的仙币、十级灵鉴更是玩家趋之若鹜的道具。在龙脉中，满地的材料、绿色的装备会让人感觉自己是个暴发户……甚至还会爆出蓝色的武器，进去一次保证包裹满满。



挖宝人太多，七星魔君躲在冰天雪地中



挖宝挖出七杀妖 宝箱宝锤到手



一箭射妖魔 宝图滚滚来



神奇龙脉入口

金士顿

玩电脑，也要考虑碳排放！

■北京 乱神

近两年最热的流行词汇之一应该就是“碳排放”了，无论报纸电视还是网络，到处都能见到它的出现。简单讲对碳排放的关注其实就是对于节能的重视，节能减排人人有责，身为电脑玩家其实我们也能尽一点力，不仅可以减少家里的电费支出，人人动手还有利于防止地球变暖，真是利人利己的好事哟。

性能不是耗能的借口

关注硬件发展的玩家一定有一种感觉，那就是电脑配件越来越耗电。586年代主机的电源150W就可以胜任，而现在的主机电源动辄就是400W，玩家专用的电源甚至500、600W也不在少数，可见当今电脑配件耗能的厉害。

说到耗电量节节攀升的原因，一个重要的原因是部分硬件厂商为了增加性能，往往会采取提高电压的方法来调高时钟频率。众所周知电压提高后配件的功耗也会成倍提高，因而这些“高性能产品”同时也是名副其实的“电老虎”。由于配件电压升高会影响电子器件的寿命，同时还会带来发热引起的系统稳定性问题，因此一些负责任的大厂通常会想办法通过研发和生产工艺的改进来尽量降低产品对电压的要求。日前，世界头号内存品牌金士顿就推出了环保型的HyperX内存：LoVo系列“骇客神条”。



绿色使者 HyperX LoVo打造低碳玩家

金士顿是全球最大的内存模组制造商，而HyperX是金士顿旗下专门面向玩家的高性能内存品牌。LoVo的命名来自“Low Voltage”，一眼就能看出这是一款以低电压为卖点的内存系列。高性能内存通常都会采用比标准电压更高的设计，而HyperX LoVo却反其道行之，不仅保证了高性能，还采用了低于JEDEC标准的超低电压以降低能耗。

LoVo是全球首款超低电压内存模组，可在1.25V超低工作电压下稳定工作在1600MHz。懂得JEDEC规范的用户都知道，DDR3的标准工作电压是1.5V，通常DDR3 1333的台式机内存都能遵守这个内存规范，但不少标值1600或者更高的玩家用DDR3内存通常会出现1.6V甚至是1.8V的工作电压，典型的“以电压换性能”。而金士顿通过研发和工艺的改进，使得HyperX LoVo只需1.25V的电压就可以正常工作在1600MHz的频率，高性能的同时还降低了电压要求和功耗，绝对是追求低发热量和环保的玩家的理想选择。

面对不同玩家的需要，新推出的LoVo系列一共有三款选择，具体如下表：

金士顿DDR3“LoVo”超低电压&低电压骇客神条套装规格

料号	产品容量与特色
KHX1866C9D3LK2/4GX (XMP配置方案1)	4GB 1866MHz（CL9-9-9-27@1.35V低电压）双通道套装，针对XMP优化
(XMP配置方案2)	4GB 1600MHz（CL9-9-9-27@1.25V超低电压）双通道套装，针对XMP优化
KHX1600C9D3LK2/4GX	4GB 1600MHz（CL9-9-9-27@1.35V低电压） 双通道套装，针对XMP优化
KHX1333C9D3UK2/4GX	4GB 1333MHz（CL9-9-9-27@1.25V超低电压）双通道套装，针对XMP优化

从表中可以看到，三款套装全都对XMP进行了优化，在Intel平台的主板上只要选择XMP设置就可以自动调整到最佳工作状态而无需其他调校。要特别说明的是，LoVo HyperX的顶级双通道套装（料号：KHX1866C9D3LK2/4GX）已预置了两组XMP-ready配置方案，可在1.25V下稳定工作在1600MHz，或在1.35V下稳定工作在1866MHz。后者也是全球首个以较高工作频率搭配较低电压的设置，代表了业内最先进的高性能内存模组工艺。更令人兴奋的是，金士顿降低电压并没有以牺牲延时性能为代价，三款模组的延时设置都是9-9-9-27，低于JEDEC规范的要求。

金士顿HyperX内存一直都是玩家身份的象征，是国际超频纪录榜单上的常客，也是知名游戏战队比赛时的指定武器。金士顿骇客神条全系列内存模组均享有终身保固与免费技术支持，因此用户购买时务必认准新的紫色防伪标签（转动视角金士顿头像变为字母K）；或者在产品标签上，找到对应的产品序列号和安全辨识码，编辑短信“序列号码”-“安全辨识码”至0212 333 0345进行验证产品。

图例——发送内容：

虽然仿冒HyperX内存的难度很大，这里还是提醒消费者认准防伪标签以杜绝假货。

梦幻迪士尼

●制作：中国网龙 ●运营：中国网龙
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：即将公测
●官方网站：http://dsn.91.com/

■北京 五指山

《梦幻迪士尼》“成人”式玩法

如果童话中那些陈旧的剧情已经让你再也提不起兴趣，那么，一个全新的童话世界也许能让你眼前一亮！由网龙公司与迪士尼公司联合研发的全球首款唯美成人童话网游《梦幻迪士尼》，续写了人们熟知的经典故事，成人式的游戏玩法为玩家呈现了一个“新童话世界”。

在不删档测试中，《梦幻迪士尼》开设了电信和网通两条分流专线，玩家可以根据个人需求选择服务器，从而获得更好的网络游戏速度与游戏环境。

游戏中的12大职业目前已开放6种，职业囊括了游戏中最基本的近战、远程攻击角色，以及伤害魔法、封系魔法和治愈魔法角色的设定，游戏人物创建是DIY模式。

新手指引系统

初入游戏的新手指引基本完备，只要几分钟新玩家就可以熟悉操作。贴心的自动寻路指引也十分方便，可以说是一键解决所有问题，即使是完全忽略文字攻略的新人，也不会在游戏中茫然失措。

完成新手任务，便进入了主城—翡翠城，一道新的风景立马让笔者眼前一亮，穿着炫酷服饰的玩家们骑着帅气的宠物不断从身边经过，在欧式风格的游戏场景搭配下，真有进入“仙境”般的感觉。

3D战斗系统

《梦幻迪士尼》采用的3D战斗场景，战斗中拖动鼠标还可以进行视角切换，多角度欣赏技能与人物特写，让战斗的感觉更加真实。而游戏中遇到的野外怪也会释放绚丽的法术技能，大大提高了战斗的挑战性和视觉性。创新置入的真实震动特效，强烈的打击感和鲜明的击飞效果，让战斗的热情达到最高点。

温馨浪漫的社交系统

网络游戏是一个线上社交的平台，在《梦幻迪士尼》你不仅可以用各种方式与其他玩家进行交流。西式婚礼的豪华场景，聚会Party上烟花绚烂，温馨的家庭小屋，热火朝天的帮派工地，《梦幻迪士尼》中各种生活场景的设置让人真实感受到虚拟交流的快乐。

武器、装备打造系统

亲手打造装备所获得的成就感不用说大家也知道，在《梦幻迪士尼》中打造装备的等级分为8种品质，最高品质的武器装备将显现闪耀的光效。对于打造狂人来说，通过摆摊卖装备一夜暴富绝不是白日做梦。玩家通过自己打造装备，可以在普通装备的基础上增加宝石以提升装备的属性，并有机会出现特殊的装备技能。

AVATAR变装系统

为解决人物形象雷同问题，《梦幻迪士尼》采用AVATAR变装系统，让玩家轻松体验各种主题服饰，并通过武器、发型等个性搭配，玩家们的独特个性将在游戏世界中得以实现。

成人童话式的冒险旅程

而在以童话为主题的梦幻世界中，最值得玩家关注的便是延续自经典童话的主线任务。《梦幻迪士尼》为经典童话谱写了新的序章，玩家等级超过15级后，便会收到来自大法师奥斯丁的邀约，进入童话世界，成为拯救公主的英雄。

《梦幻迪士尼》童话任务主线从场景到任务设计都在保留童话经典特征的基础上进行了再创作，感受到似曾相识之余，也不会觉得乏味。童话不再是人们印象中那些只适合小孩子的故事，成年人一样可以在童话世界中找到乐趣哟。



AVATAR系统提供的“时装秀”



建立人物自定义内容颇多



完成新手任务后就可进入翡翠城



战斗场面以3D形式展现



打造装备是特色之一

仙途
●制作：雪狼软件 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://xt.ztgame.com/

■上海 白衣优枫

《仙途》的“人文和谐”

现在都提倡和谐社会，游戏圈也在围绕此点制造产品。对MMORPG来说，人性化的和谐理念确实很重要。巨人新游戏《仙途》的人性化模式便十分到位，主要体现在三点：便宜、人文气氛浓重、游戏内社会关系和谐。也许听起来有些搞笑，不过下面就来为大家证实一下。

便宜简单是首选要素

《仙途》的系统级别最高为至尊，其次是完美、稀有、上乘和良好，在完美和至尊之间的数据区别不大，所以大部分玩家可以选择完美套装，足够轻松在游戏中过关斩将。完美装备极其便宜，除自己可以产出外，几金子就可以买到。镶嵌和升级宝石都可以在游戏过程中获得，不花一分钱，就可以搞定一套完美装备。

其次是幻兽消耗。幻兽是《仙途》最庞大也最有特色的游戏系统。虽然幻兽种类繁多，但是幻兽产出也很高。玩家在副本、杀怪过程中，都可以轻松获得各种幻兽，20金子大概可以开100个2～3代幻兽。说明一下《仙途》玩家的游戏收入，正常情况下，一个80级玩家平均有100左右金子。而且3代幻兽数据区别也不大，只要掌握有趣的幻化技术人品别太差，轻松拥有完美幻兽。

有玩家也有疑虑，免费游戏虽然在人物消耗上开始放水，但是其它游戏消耗都需要道具商城辅助，商城黑不黑呢?

不用担心，《仙途》官方商店的东西也很便宜，而且每天都有足够工资赠点免费购买商城游戏道具。

人文气氛

《 仙途》以西游之后的大唐盛世为游戏背景，着墨鱼传统文化中的侠、道。游戏讲述在大唐年间，原本被魔界封印的魔界入口经万年风霜，已开始逐渐弱化。魔帝的力量渗透至人间，威胁着仙、佛、人三界。此时，唐僧师徒为取得佛界至宝三藏佛法，镇压住这股邪恶的力量，开始了西行求经之路。但因魔帝力量的强大，师徒五人被逐一瓦解，各个击破。最终，唐僧、孙悟空不知所踪；猪八戒、沙僧与白龙马打道回府，寄托着三界希望的西行计划就此破产。最后，仙、佛、人三界代表，如来佛祖、玉皇大帝与唐太宗商议实行“仙途计划”。游戏由此拉开序幕。

单看《仙途》的幕词，就知道她融合了神话、历史、侠义、仙魔佛多种元素的人文构架。

有趣的是，游戏里面玩家可以变身红孩儿、孙悟空、牛魔王等等神话人物，体验做神仙的快乐，也可以骑着酷毙的飞龙拉风遨游。

不过《仙途》剧本单一老套，基本没有什么新元素值得关注挖掘。

如果糅合进一些现代的标识和活动，设置一些时代特征，便更为丰富多彩了。像象棋副本和麻将副本就是一种尝试。

社会关系和谐

《仙途》的社会关系着眼于人性化和平衡化。所有游戏操作都可以在游戏界面靠鼠标点击来傻瓜式实现。

战争系统不消耗人物资金，仙战、帮会战、版图战都是有收益的良性竞争。

综观《仙途》世界，追求的是和谐、平衡、人性化的社会模式。但遗憾的是，最便宜的有时也是最容易抛弃的。游戏不黑了，玩家也就失去竞争的欲望。《仙途》力图在趣味性和特色化上下功夫，但是太过让利的销售产品，导致玩家消费缺失。大部分玩家在轻松游戏后，失去了追求极品和做牛人的兴趣。

文化元素老套，模仿变异不伦不类，在剧本创作上没有实力，这是目前《仙途》的缺点，而且后期跟进的相关系统也有点慢，100级玩家拖延了几个月无法跟升，还用着最高60级的技能。平民化让装备系统不够绚丽拉风，战争和PK时不够刺激。 如果在平民化的基础上，改进游戏物品的属性和入手难度，设计部分人民币玩家市场，在平衡中刺激更高层次的平衡，也不失为一个点子。P


不愧是情侣装!


一览众山小


正所谓仙风道骨


宠物“牛魔王”

网球宝贝

●制作：中娱在线 ●运营：芒果游戏
●游戏类型：休闲竞技 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://wq.mangogame.com/

■湖南 小芯

《网球宝贝》“成人”式玩法

网游和网球，都带个网字，不过玩的内容却大相径庭，网游玩的是游戏，网球却是种运动，但在网游中玩网球呢？相信玩惯了普通主流游戏的玩家们都不曾去尝试过吧。而网球相比足球，篮球这类全民运动，更多了份“非主流”的气息，让尝惯各类“大作”的玩家多了份休闲娱乐的选择。



当然啦，光有时尚的运动是远远不够的，点缀这些，还需要吸引眼球的要素，那就是那些可爱、时尚、运动、活泼的美女们。当这2种元素组合在一起，就诞生了这款网球类休闲绿色运动网游《网球宝贝》。

百变服装，千变造型

初入《网球宝贝》，游戏给我的第一印象就是绚丽、精美，网球宝贝中可爱美丽的人物造型，和那千变万化的服装造型，绝不输给现在市面上任何一款同类游戏，极致可爱的人物搭配精致古灵的衣服，可以让那些喜欢把自己打扮一番的MM们塑造成独一无二的网球宝贝，而男生造型帅气英俊和百变多样的衣服，更能让男生玩家们成为网球宝贝眼中的“网球王子”

贴心指导，多样技巧

《网球宝贝》里的帅哥和宝贝们不光是游戏中的亮点，游戏中更是安排了许多人熟悉喜欢的湖南卫视当家花旦汪涵的远房表弟汪涵涵，以及酷似可爱搞笑的海涛当教练，游戏中会对新手玩家一对一贴心指导，帮助新手玩家们了解网球中的一些技巧，而说到网球技巧，网球宝贝中，最基本的网球技巧就是，各路明星所传授的上旋，截击，扣杀，蓄力，落点等等，而相信对网球有些了解的玩家都知道，最基础的球技往往是最重要的，当然需要刻苦练习啦，正好指导这些基本球技的教练们各各风趣幽默，让练习的时间不再枯燥。

操作简便，有味对抗

体育类游戏有个共同的特色——键盘操作流，现在纯键盘操作类的体育游戏居多，所以在这一方面，网球宝贝延续了此类特性，当然让许多对体育类游戏有着热切爱好的玩家们能够十分轻松简单的上手。但对于非此类玩家么，不用怕啦，其实网球多看的是意识与跑位，所以对于操作来说并不十分烦琐。除了常用的WASD跑位外，只设置了JKL作为功能键，分别对应了不同的击球手势，但是简单的操作却并不代表网球宝贝中的击球姿势就不专业。在不同角度下，配合蓄力和站位是大可挥出不同的拍子进行回击，当然追求视觉效果的玩家更可以配合时装与技能进行华丽的扣杀，扣杀后更有超大特写。

网单求稳，网双求同

当然，《网球宝贝》除了有可爱美丽的宝贝，趣味的系统和简便易熟的操作外，更需要有拟真激烈的对抗才算完美。所以在竞技对抗上，《网球宝贝》也丝毫没有怠慢，游戏分为单打和双打，游戏中网球的打击感十分到位，而游戏人物移动也相对比较灵活、在游戏中，人物的各项属性直观的影响到人物在场上各种表现，而单打相对与灵活简单就比较考验玩家稳定的发挥。双打是网球的趣味所在，2V2的对抗中，完美的配合绝对可以压倒技术上的不足，《网球宝贝》也不错的延续了网球的特色，至少让宅在家的玩家们，有了一番体会网球魅力的机会。

综合来说，《网球宝贝》在人物、系统以及游戏对抗上都有着不错的表现，比较适合喜欢可爱造型的MM和各种喜欢体育题材的玩家。


可以选择不同的裙子哟


完成新手任务后就可进入翡翠城



百变服装，千变造型



操作简便，有味对抗

QQ仙侠传

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://xxz.qq.com/

■北京 doodlee

正儿八经的《QQ仙侠传》

《QQ仙侠传》是一款"正儿八经"的作品。"正儿八经"在这里有两层含义，一是作为3DMMO所包含的基本属性，二是其"仙侠"题材的表现形式。

"正儿八经"的3DMMO

现在一提起3DMMO，《魔兽世界》是款不得不面对的作品，它基本上为现在的3DMMO制定下一个大框架，几乎所有同类作品都或多或少地受其影响，抛开那些完全没有诚意的山寨作品不谈，其实这种借鉴并不是坏事，有好的为什么不学呢？关键在于如何在这个框架上做出自己的内容，就好像《蝙蝠侠》和《蜘蛛侠》，说白了都是"城市英雄题材"作品，但各有各的精彩。


游戏用"飞行坐骑带你游览一圈"这种方式结束新手教程

《QQ仙侠传》的操作方式不用多说，WASD加鼠标，目前最主流的方式，但在这种"形"之下，准确把握住了"魂"——手感。市面上99%的3DMMO都是这种操作方式，但假如你玩过一些，肯定明白手感意味着什么。没错WASD都是前后左右，鼠标左右键点怪打怪，但是"操作感"却是千差万别，有的怎么玩怎么别扭，就好像忘了加润滑油的机械，有的则相当顺畅，完全不会给玩家带来负担，《QQ仙侠传》就属于后者，在公共CD、跳跃转身等细节处感受明显。当然，所谓手感这种事，也是因人而异，但是在"游戏体验"上，则会有一个大众标准，咱们就说这个。


"做测试选职业"系统直接被纳入游戏，而且问题都与游戏有关

"啪"一下人物出生，一个名字奇怪的家伙（一般是村长、姐姐，或者直接叫新手导师）会告诉你，"哇！英雄！看你骨骼清奇，定是救世奇才，现在就去找铁匠铺的老板吧！"之后是被铁匠铺老板指到裁缝店老板，接着是药品店老板，驿站老板、首饰老板……如果说这是为了让玩家了解一下今后要去哪里进行日常消费，未免太看不起玩家智商了……几乎要花掉1小时时间就是为了介绍这些NPC并获得一些经验值吗？《QQ仙侠传》明显花了不少心思在新手阶段的游戏体验上，简单几句话交代大致背景后，玩家马上便可以真正开始"游戏"。从必经的打怪小任务，到第一次抓捕宠物，在新手村"星界"中，《QQ仙侠传》把一些"老套"的内容尽量简单、有趣地展示出来，最后以在飞行坐骑上环游一圈结束新手村任务。总之在进行这些"常规"内容时，不会觉得是在"应付工作"，把已经逐渐堕落为玩家恨不得"快进"的内容以真正"游戏"的形式一一绘出，加上"升级助手"系统（提醒玩家在什么等级时可以做什么事，比如10级时会告诉玩家此时可以选择门派），《QQ仙侠传》成功完成了一个"循序渐进"的新手体验。

之后的游戏内容同样秉持这一特点，虽然都是杀怪做任务、为NPC跑腿，但是"游戏节奏"把握得非常好，比如20级前得到装备的方式、怪物难度、任务衔接、坐骑配备等，不会让玩家觉得一下子一堆东西摆在眼前完全不知道该干什么，也不会觉得怎么弄了半天好像没什么成长，在"成就感"和"接受度"之间找到了平衡点。

"正儿八经"的仙侠

"仙侠"两个字说实话现在已经用烂了，这一题材确实有很大扩展性，但是太多游戏的"瞎"扩展让玩家有了"无所适从"的心理，不夸张地说，现在甚至可以在打着"仙侠""奇幻"旗号的游戏里找到机器人或者时光机器等科幻设定，这让人情何以堪。

《QQ仙侠传》对待这一题材的严肃让人始料未及，以至于有人怀疑到底是不是腾讯开发的……首先，没穿越！光是这一点其实就值得大书特书，没错穿越确实很有趣，但为穿而穿就落了下乘，我是说，仅仅在开头告诉玩家"你穿越了"，之后便与"穿越"没有丝毫关系的内容，何必"穿"？《QQ仙侠传》采用架空背景，简单说就是人、神、魔之间的战争，不过正如前文所说，几乎所有3DMMO的背景都很类似，关键看如何表现。

一是任务，一些NPC对白颇为"古风"，一些NPC也并非一味讨好玩家，最有意思的是，"人类是很奇怪的生物，内心装着光明与黑暗两种东西"这一思想在不少任务中被传递。二是场景，虽然我们很难去定义到底什么"是"仙侠，但我们却可以看出什么"不是"仙侠，幸运的是，游戏中基本没有出现后者内容。三是职业技能，基本上还是传统的职业系统，近战、远程、法师、治疗，每个职业有3个方向可以选择，但是都被很好地"仙侠"化了。四是音乐，看来这次制作组相当重视游戏音乐，从创建人物开始，那种让人一听就能联想到"草长莺飞白衣飘飘"的音乐从未间断。总之，《QQ仙侠传》确实透着一股纯正的"仙侠"味道，没有加入乱七八糟的奇怪设定。我是说，当你看到仙狐坐骑对你说"我已经厌倦了这乱世"（大致意思）时，便会明白什么叫"细节决定成败"。P


游戏中玩家可以看到很多这种"仙侠"味道的场景


可能"仙侠秀"是唯一沾有"现代"气息的内容

大明龙权

●制作：佳游网络 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dm.qq.com/

■江苏 沧海

《大明龙权》战魂解析

《大明龙权》中，战魂的地位举足轻重！何谓战魂？顾名思义，“战魂”就是怪物的魂魄，在游戏中，每只怪物都有属于自己的独特魂魄，包括精英怪物和Boss，当玩家在击杀某个怪物后，便有一定几率获得该怪物的战魂。战魂分普通战魂和精英战魂两种，普通战魂的成长资质比较低，而精英战魂的资质就相对较高。



当然，普通战魂可以通过白玉髓这样的宝贝提升为精英战魂。一般在获得精英战魂后都需要洗练，俗称“洗”战魂，精英战魂在用五种不同五行的洗练丹洗练之后方能知道这个精英战魂的前途是否光明。

战魂在注入武器后，基本属性值将按照一定的比例直接加成到游戏人物身上，而战魂的技能则有很多种，不同技能给人物基本属性的加成也不同，更有些技能可以提高相应职业的技能威力。

战魂的作用

前面提到战魂在注入武器后可以直接给人物的各种属性进行加成，大家知道，《大明龙权》是一款硬派PK网游，所以人物属性点的强弱将直接决定角色的强弱。以穿云社为例，穿云需要灵巧这个属性，目前游戏中蛇发魔女的战魂灵巧值是最高的，那么穿云在将蛇发魔女战魂注入武器并装备上以后，其灵巧值就会直线上升，提高到一个崭新高度，这就是战魂最为重要的作用。

另外，战魂的特技也不容忽视，除战魂的属性加成外，有些战魂特技可以提高相应属性的加成的，比如“迅捷技能”，可以额外提高5%的灵巧，这对于高资质高灵巧的蛇发魔女战魂来说，简直就是相得益彰。不仅如此，战魂还有战魂罡气系统，当战魂拥有三个技能时，就会出现罡气，而根据不同技能组合获得的罡气则细分为十一类，每种罡气的作用也都不尽相同。

战魂的获得

一般来说，想要得到战魂的话，那就只能去杀怪物，而你想要得到某一种战魂的话，就得一直刷这个怪物，直到这个怪物的战魂进入你的包包……对于像蛇发这样的精英战魂更是需要一遍一遍地重复刷，至于需要多久只能尽人事，听天命。当然，其实在游戏过程中，玩家便会得到各种战魂，等到对游戏熟悉程度加深，有了明确目标后，再去刷那些你特别需要的战魂也不晚，不用一上来就想着如何刷战魂这种事。

战魂的培养

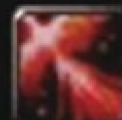
战魂的优劣取决于他的资质和技能。“资质”在《梦幻西游》等以宝宝为主的游戏中经常被提及，也就是战魂的成长能力。战魂的资质有可能先天就很强大，也有先天不足的情况，不过玩家可以利用补天丹和有色装备喂食战魂以提高其资质，真正做到先天缺陷后天补足。

要想培养一个不错的战魂，首先要选好战魂。比如破军门，由于是近战



白莲教祭师（精英战魂）
战魂等级：1
战魂资质：1200
转换精元：7
精血：33 元气：34 强壮：9
灵巧：23 魂魄：39



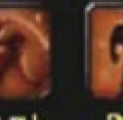
掣电 腐骨 劫火 朱雀罡气-低

白莲教祭祀



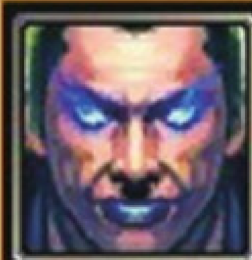
明军百夫长（精英战魂）
战魂等级：1
战魂资质：1018
转换精元：6
精血：37 元气：19 强壮：40
灵巧：25 魂魄：38



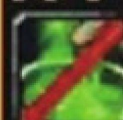


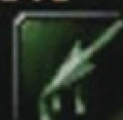
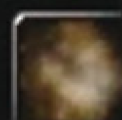

凝神 镇定 气劲 擎力 青龙罡气-中

明军百夫长



日向正束（精英战魂）
战魂等级：1
战魂资质：1000
转换精元：6
精血：36 元气：14 强壮：39
灵巧：20 魂魄：31



解毒 擎力 封喉 岁星罡气-低

日向正束

物理职业，破军所要求的战魂在属性方面要在强壮、精血等方面有着不错的表现，另外战魂的技能自然也是要有臂力、正气这些提高属性加成技能的。有些玩家会问，如果RP不好，得到的战魂要么是属性高，但没有相应的技能，要不就是属性不高，但是却有技能，这该怎么办？其实不难，点开商城，里面会有战魂的技能书卖，如果不想直接RMB的话，也是可以通过副本获得这些技能书。

在挑选完战魂后就该是喂养战魂了。喂养战魂的目的除了给战魂升级外，最重要的是提高战魂的资质，如果有条件的话直接RMB购买补天丹进行喂养，但毕竟我们玩的是游戏而不是被游戏玩，所以用有色装备进行喂养才是主流的路线，基本上资质低于1000的战魂是可以利用蓝色装备来喂的，而1000以上就只能靠紫装了，当然，也可以是金色装备……不过无论用什么装备喂养，战魂资质的提高都看几率，越高端的装备自然几率也就越大。

选好了，养大了，就可以进行必要的学习了。战魂在30级后会有一个叫做“聚元”的等级设定，聚元等级越高，战魂学习技能的成功率也就越高，当然提升聚元等级也要费一番周折，毕竟提升它需要大量的精元丹……

当战魂学习到三个技能后便可以出战魂罡气。以破军为例，青龙罡气是最合适不过了，提升10%的物理伤害，让血薄的职业一命呜呼吧！想要出青龙罡气则需要三个战魂技能都属于青龙系，这就需要玩家自己斟酌了。当一个高资质高技能并有强力罡气的战魂出现在你面前，Ok，你现在可以称自己是极品战魂一族啦！

目前主流的战魂

当下在游戏中，每个职业都有属于自己职业的一种战魂。比如穿云的蛇发魔女，破军的金蚕蛊王，正一和天魔的鬼面撒满等等，纵观这些战魂，之所以受到大家的追捧无非是因为先天的高资质，拥有相对突出的属性值，以及不错而且合适的技能。像是蛇发魔女对于灵巧和精血的加成，金蚕蛊王的强壮加成和那可怕的臂力技能都是非常适合其职业特性的。

作为大众玩家而言，没有必要非去拥有一个绝对极品的战魂，只要是相对较高的资质，适合自己的技能，并能有个罡气的话，那就是个完全可以接受的精英战魂。毕竟极品只是少数派的代表嘛，在这里给每个职业推荐几种战魂。

破军：前期30级左右时可以用小洞天副本的最终Boss日向正东，后期40级左右可以用蛊虫遥的副本Boss金蚕蛊王、老虎战魂等。战魂罡气则是选择青龙罡气比较不错。

穿云：前期推荐小洞天的女Boss风之茉莉，后期可以用珠发魔女，毕竟她可是穿云的专属战魂，而老虎战魂也是个不错的选择。对于罡气的选择就有些纠结了，一是青龙罡气，因为迅捷是青龙系的技能，但是老虎战魂带的多是白虎系的技能，青龙白虎，二者选一吧。

正一：前期比较推荐玄血妖道，后期则是野人撒满、鬼面撒满、星君等等。正一道对于罡气的选择也是非常令人头痛的一个抉择，首先治疗职业必然选择辰星这样水属性的罡气，但是离开了团队，只能治疗的正一就又急需朱雀罡气。同时喜欢PvE，也就是喜欢参加副本活动的正一玩家应该能感受到正一那恶心的吸仇恨治疗量，因此安抚技能又是必须的选择，可是这安抚技能居然是青龙系的，真是鱼与熊掌不可兼得呀。

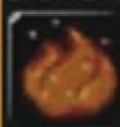
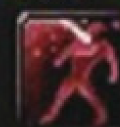
天魔：天魔的战魂选择和正一是比较类似的，前期是玄血天师，后期也是野人撒满，星君一类的，而天魔的罡气选择就没有那么让人难以取舍，直接朱雀罡气，原因很简单，高火高电高幻法嘛。

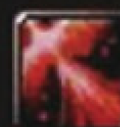
对于战魂系统，不得不称赞一下开发《大明龙权》的团队，在当下宝宝成风、宝宝满世界的游戏风气下，“大明”团队在进行两项全面比对之后选择另辟蹊径，在游戏中加入“战魂”系统，既让玩家过了一把养成瘾，同时又很好地平衡了大明的经济系统，可谓是一举两得。除此之外，我们也可以见到“大明”团队的一些用心，每个角色都必然有属于自己的个性，绝不千篇一律，由于战魂的加入，玩家完全可以根据个人的喜好来培养完全属于自己的战魂，让游戏人物的个性更加突出，我觉得这才是战魂系统最最令人感动的地方。网游同质化严重的今天，这种敢于进行实践的精神相当值得鼓励。

“能够无拘无束地创造属于自己的艺术比什么都要快乐。”最后就用游戏巨匠宫本茂的话语赠给开发《大明龙权》的团队，更送给我们创意无限可爱潇洒的“大明”玩家！



星君（精英战魂）
战魂等级：26
战魂资质：1518
转换精元：128
精血：225 元气：271 强壮：89
灵巧：155 魂魄：170

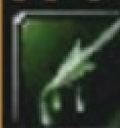


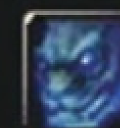
劫火 假死 掣电 朱雀罡气-低

星君



血牙（精英战魂）
战魂等级：1
战魂资质：1010
转换精元：6
精血：43 元气：14 强壮：17
灵巧：32 魂魄：45



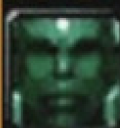



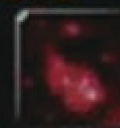
封喉 罡火 招架 白虎罡气-低

血牙



盐帮头目（精英战魂）
战魂等级：18
战魂资质：1697
转换精元：100
精血：209 元气：63 强壮：183
灵巧：76 魂魄：161






凝神 臂力 正气 青龙罡气-低

盐帮头目



野人萨满（精英战魂）
已注入武器，抽取后方可操作！
战魂等级：28
战魂资质：1702
转换精元：154
精血：193 元气：290 强壮：73
灵巧：135 魂魄：287





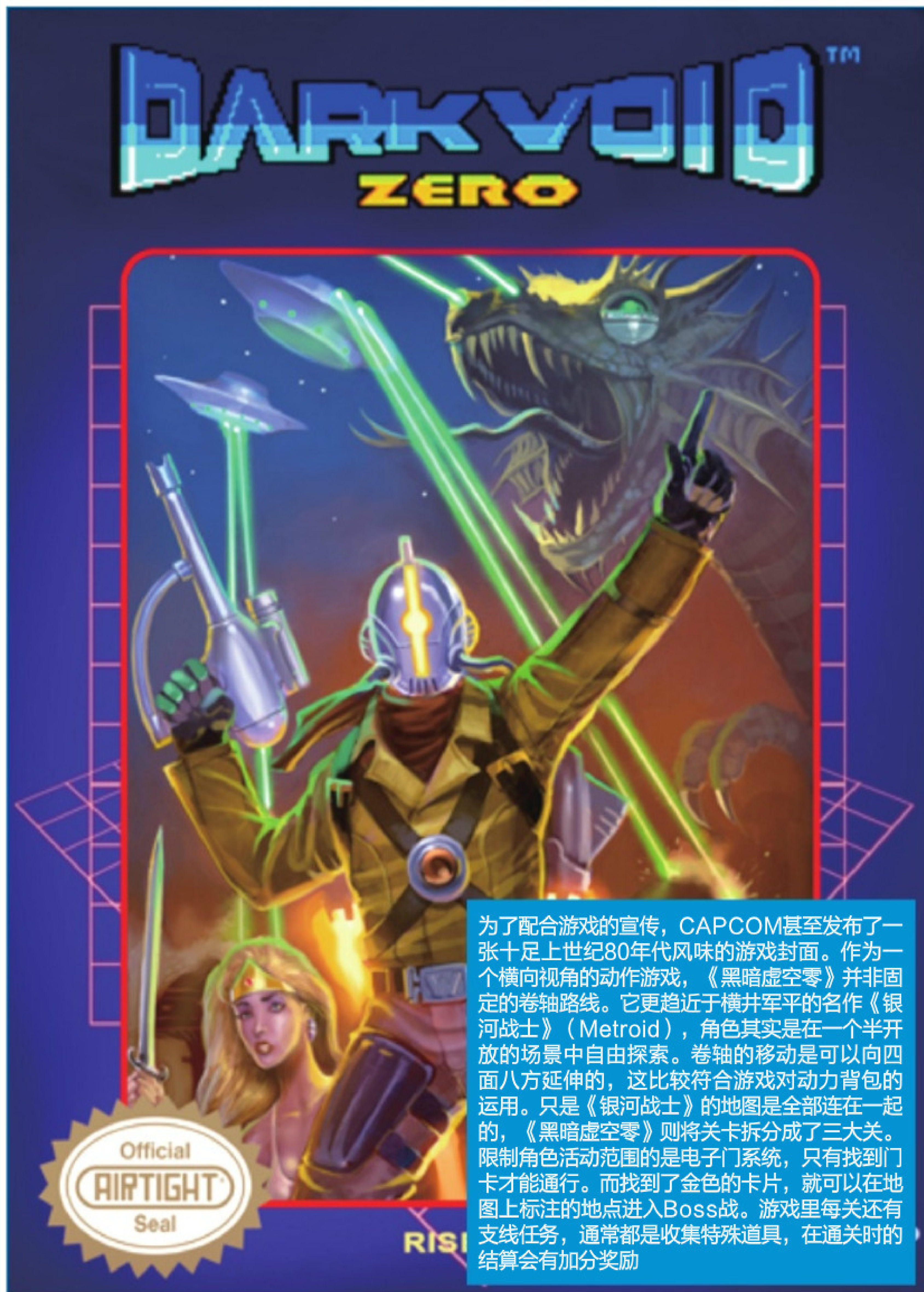

假死 劫火 惊风 掣电 朱雀罡气-中

野人洒满

《最终任务》与《银河战士》的私生子?

复古杂交的《黑暗虚空零》

响应市场的号召，独立游戏和音乐界纷纷跳入8-Bit的大潮。日本的老牌厂商CAPCOM也不甘示弱，继《洛克人9》初尝甜头后，他们又弄出来一款如此别有风味的《黑暗虚空零》（Dark Void Zero）。



为了配合游戏的宣传，CAPCOM甚至发布了一张十足上世纪80年代风味的游戏封面。作为一个横向视角的动作游戏，《黑暗虚空零》并非固定的卷轴路线。它更趋近于横井军平的名作《银河战士》（Metroid），角色其实是在一个半开放的场景中自由探索。卷轴的移动是可以向四面八方延伸的，这比较符合游戏对动力背包的运用。只是《银河战士》的地图是全部连在一起的，《黑暗虚空零》则将关卡拆分成了三大关。限制角色活动范围的是电子门系统，只有找到门卡才能通行。而找到了金色的卡片，就可以在地图上标注的地点进入Boss战。游戏里每关还有支线任务，通常都是收集特殊道具，在通关时的结算会有加分奖励

■上海 S.I.R

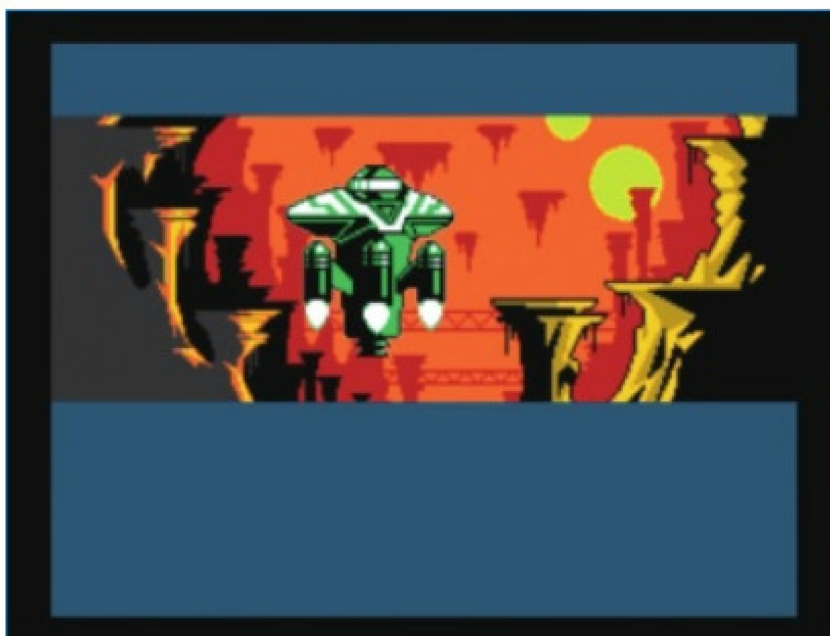
正当电子游戏业的声光效果正大踏步向电影化迈进时，却有越来越多的人开始怀念往昔的峥嵘岁月。在那个年代，所有的程序员都在与容量作殊死斗争，要在仅仅几十KB的卡带中塞入足够丰富的内容；象素美工则绞尽脑汁地用少量的活动块表现出令人信服的动作；制作人阶梯式地安排关卡中的挑战，让玩家在精巧的设计中得到娱乐。那时的制作组如同手工作坊一般，匠人们各司其职，打磨出美妙的游戏。这多少彰显出一个事实：游戏也开始拥有了自己的历史风格。响应市场的号召，独立游戏和音乐界纷纷跳入8-Bit的大潮。日本的老牌厂商CAPCOM也不甘示弱，继《洛克人9》初尝甜头后，他们又弄出来一款如此别有风味的《黑暗虚空零》（Dark Void Zero）。

复古杂交体

游戏的故事如同所有的八位机动作游戏一般简洁明了：若干年后，地球遭受一群外星生物的入侵。他们拥有强大的力量和科技，被称之为监视者（Watcher）。主角作为“虚空动力背包”的测试飞行员，将要承载人类最后的希望。游戏的操控也体现着FC的经典意味，只需要十字键、Select、Start，以及两个主要按键分别来控制角色的跳跃和开火。招牌式的动力背包则是它所不同于其它平台游戏的特点。动力背包需要在关卡中取得，当你穿上它时，长按跳跃键就可以让背包喷射飞行；松开键角色就会掉落下来。若你需要让背包在空中漂浮，则可以连打两下跳跃，这时你不需要再操作背包，而只要上下左右就可以让角色在任何空间游刃有余，宛如Natsume的名作《最终任务》（Final Mission，俗称“空中魂斗罗”），但手感更微妙。背包不能完全如你所愿地行动，而带着一丝的惯性，在许多充满危险电网的地带，你要小心地估算飞行时产生的误差，才能安然通过。与同样装备着飞行背包的敌人在空中交锋时，你更能感受到这种漂浮战斗的快感，子弹时常从身边擦过，调准枪口将对手射下的快感简直无与伦比。

角色可以向八方向开火，可以使用的武器不多但每种都突显出了自己的特点。如普通的机枪射速较快；绿色分裂枪威力略大但攻击距离短；火箭筒强劲却射速低；超级脉冲枪射速和威力都很高但连续发射会过热，需要冷却时间；激光枪各方面都很普通却拥有贯通能力。适时地选择合适的武器才能顺利过关。除了这几类武器，游戏中还有限时的强化Item，分为













（上左图）通关后会展示你通关前的"死亡录像"
（上中图）虽然不注重剧情，但在关与关之间还有细致的过关图片
（上右图）这种破裂的石壁可用火箭破坏进入，让人有些想起了《塞尔达传说》里炸弹的作用
（中图）在狭小的空间中被3架炮台围攻，瞬间火花四射，战况十分激烈
（下左图）每关都隐藏了一些支线任务，比如在第二关你要找出隐藏的外星科学家并将他们消灭
（下右图）游戏随时都可以调出地图查看，不仅会显示你现在的位置，还会告知你现在该去哪里

射速提升、3-Way（3向弹）、EM波动、防护力场4种。由于只有短暂的数秒钟时间可以应用，尽情地赶在时间结束前扫清敌人吧！

美中不足：流程过短

作为一款能让人勾起回忆的8-Bit游戏，《黑暗虚空零》的表现已经超出了许多人的意料，但通关时却不能令人满足——它实在太短了！这款探索型的动作游戏，正常通关时间不会超过两小时，这还是算上你反复续关挑战的时间。如果玩家已经完全熟悉地图，可能用不了一个小时就能全数破关。这甚至远低于1986年《银河战士》的流程长度。5美元的超低定价依然没有让人感到物尽所值。本着鸡蛋里挑骨头的精神，我还要指出，游戏的流程设计还略有些单调，三大关均是以寻找门卡为目的，缺少《银河战士》里主角一边成长一边利用各种新道具来探索的趣味。另外，游戏虽然设置了3个难度，但不同难度之间敌人的AI却没有丝毫变化，只是在其耐久度和攻击力上作文章，未免让人感到有点粗糙，造成Normal及Hard难度有刻意为难之嫌。

题外话：ZERO的诞生

"对于从90年代开始玩游戏的准骨灰来说，要数出"模拟之王"Will Wrigh与"横扫千军"创造者Chris Taylor等一干人的丰功伟绩，当然轻而易举。但你们大概不知道，他们在上世纪80年代还曾制作过一款街机游戏，基于NES主机的互换版Playchoice-10，曾经得过大奖如今却一文不名。现在，你终于能够打上这款梦幻游戏的模拟版本了……哈，它就是《黑暗虚空零》。"

当然，这不过是个愚人节的玩笑而已，但无数玩家却在4月1日看到后信以为真。最初它只是CAPCOM用来宣传全平台游戏《黑暗虚空》（Dark Void）的手段，但这则出自游戏史作者Steve Kent之手的笑话显然大大超过了预计的效果，不仅骗倒了骨灰玩家，还让8-Bit版《黑暗虚空》真正得以问世。

负责游戏开发的Other Ocean Interactive当时可以独立投资制作任天堂DSi平台的游戏，但他们找不到方向，而CAPCOM与他们接触时，正巧想到了那则愚人节新闻。加上Playchoice-10正是上下两个画面（另一个块画面用来计算玩家的游戏时间和游戏的操作说明）！与DSi的双屏硬件正巧不谋而合。

"这就好像做花生酱巧克力杯。你有了巧克力，又有了花生酱，那你就可以开工了。"Other Ocean的开发负责人Mike Mika说。他们决定将它变成一个真实的谎言，开始着手制作《黑暗虚空零》。Other Ocean颇有信心，他们公司里的人全是从那个卷轴游戏盛行的年代一路走来的老将，他们全情地投入到工作中，仿佛又回到了那个青春年代。Mike也没忘记继续把原有的谎扯得更圆，由于游戏实际的表现超越了NES的极限，还编出一个叫做"System-Zero"的强化芯片。

这可能是游戏史上少见的喧宾夺主的典范，在各大论坛和游戏圈内，谈论《黑暗虚空零》的频率远超过雷作《黑暗虚空》本身，这不仅正是Other Ocean的实力表现，也有一句玩笑话的莫大功劳。P

Sam Fisher大叔的平民化恰恰是——

写实主义的退却

Ubisoft Montreal的开发者们也曾存在分歧，他们先后为大叔设计了两种人物形象，但或许故事的主要脉络从来没有变过——Sam Fisher褪下了三眼幻魔镜，也和写实中稍显前卫的系列定位渐行渐远。



当你隐藏得很好时，画面完全是黑白的，简单直接。“标注/执行”这个本来看起来有点“雷”的系统，因为需要一定的潜行成分作为发动的前提，终于没能变成无敌神技，于是也就不是那么“雷”了

■北京 MerlinPinkstaff

我没有见到过那个被否定的游戏版本，但只要对比一下前后发布的官方图片，就能看出两个版本的巨大变化，从艺术风格到画面质量，还有大叔那两个版本迥然不同的人设，你都可以分辨出这是两个完全不同的游戏。至于哪个可能更好，也许只有天知道了。

的确够新鲜

新版《细胞分裂——定罪》（Tom Clancy's Splinter Cell Conviction）在去年E3亮相的时候，真是满堂彩。首先是因为开发商公布了很多新鲜的游戏元素，比如那个此后很长时间都搞不清如何实现的“标注/执行”系统；其次，你们也看到了，开发者视频里那个浑身上下都透着干劲的创意指导Maxime Beland就差在脸上刻下“变革”两个字了。

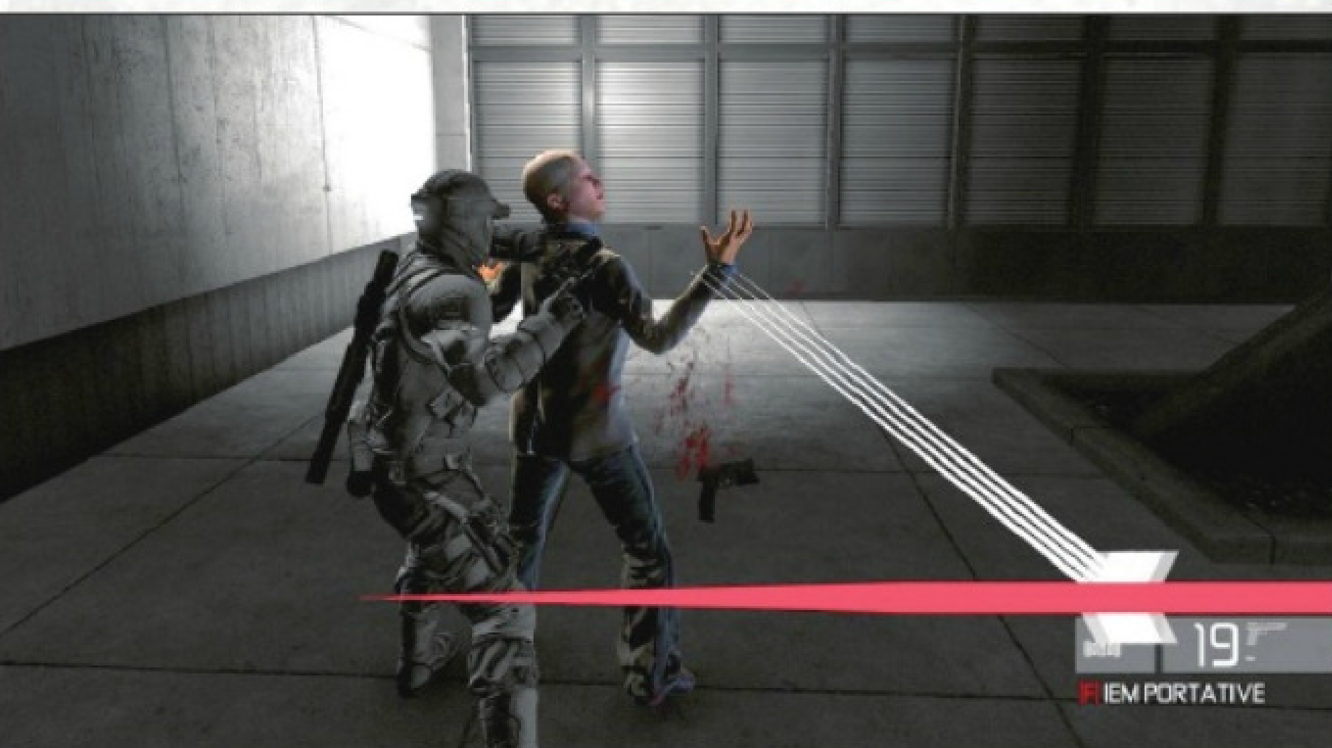
这帮Ubisoft Montreal的家伙着实给大叔做了“整容”：鲜活的幻灯式的剧情和任务交代代替了古板了文字简报；审讯时灵活的表演效果代替了以往从未改变的“勒脖子”动作（虽然表演效果并不多）；极度故事化的电影过场令人不敢相信这是“细胞分裂”的处理方式，更不要提故事演进上还玩起了闪回的小把戏；从未在发售前暴露过的伊拉克关甚至叫人联想到“使命召唤”一类的FPS……

是的，“大叔5”距离“使命召唤”还有多远？这是个很有意思的问题。本质上，其实并不远。很多3小时通关的玩家不就是把它当成TPS游戏，躲在掩体后面狂扫么？只有系列的骨灰玩家才有兴致去玩“猫鼠游戏”，适当延伸一下游戏的可玩性。“标注/执行”这个本来看起来有点“雷”的系统，因为需要潜行成分作为发动的前提，终于没能变成无敌神技，于是也就不是那么“雷”了。至于那些前代留下的遗产，Fisher大叔多少也还记得一些，纵然潜行时的动作成分大大减弱（一般来说只需要翻窗子而已），但有时候场景里还是留下了一些可以攀爬的物体，让大叔上天入地，保持空间感，而不是真如FPS、TPS一般从头到尾“打带跑”。

从这些细节来看，我们可以安慰自己：系列的一贯风格还是被保留了下来——暴力玩法和潜行通过都有办法实现。

那，为什么怀旧？

是的，面对这么酷的一个大叔，我还是有些怀旧。我不是纠缠于幻灯片代替了文字简报或是电影式表演效

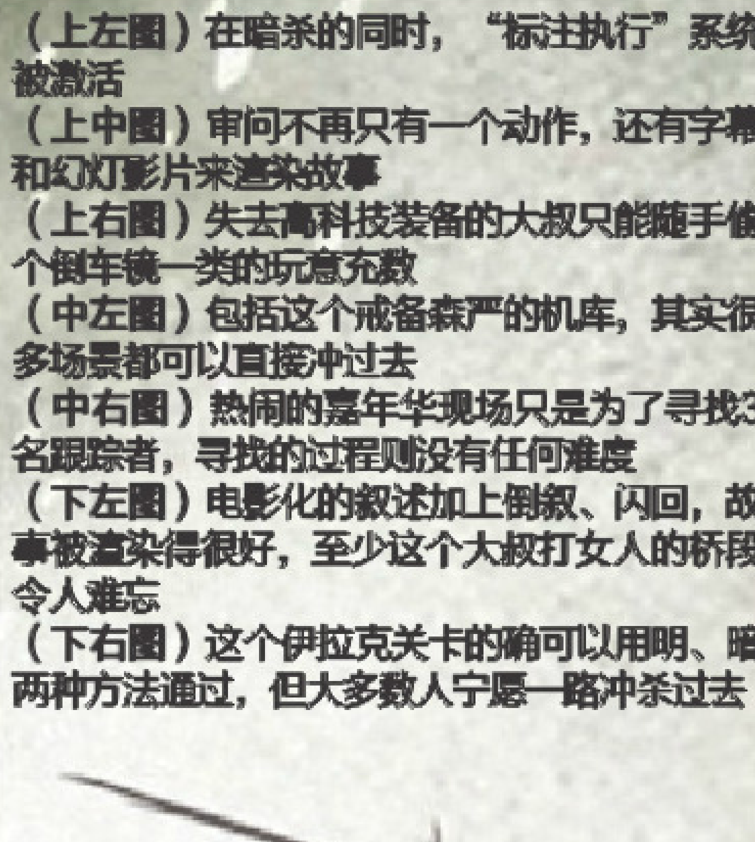












（上左图）在暗杀的同时，“标注执行”系统被激活
（上中图）审问不再只有一个动作，还有字幕和幻灯影片来渲染故事
（上右图）失去高科技装备的大叔只能随手偷个倒车镜一类的玩意充数
（中左图）包括这个戒备森严的机库，其实很多场景都可以直接冲过去
（中右图）热闹的嘉年华现场只是为了寻找3名跟踪者，寻找的过程则没有任何难度
（下左图）电影化的叙述加上倒叙、闪回，故事被渲染得很好，至少这个大叔打女人的桥段令人难忘
（下右图）这个伊拉克关卡的确可以用明、暗两种方法通过，但大多数人宁愿一路冲杀过去





果的大量采用——这就是现今游戏业的流行趋势，不可逆转。我更怀念前几作包装在幻想外壳下的写实主义，怀念的是那个隐藏在黑影里的大叔，满身高科技的家伙事儿，还能到处爬来爬去，和对手周旋。

《定罪》用一个Sam Fisher被清除出“第三梯队”，无法拥有高科技设备的背景讲了一个故事。但是增加了前卫元素却没有了奇怪装备的Sam Fisher还是平庸了下来。整个游戏里能够使用的装备就像是个三流FPS，快捷键从1按到5就没了反应。大叔的行动也简单化了，大多数时候你需要的是掩体，或是一个可以翻跃的窗户。我在Price机场尝试了这样的举动：在机库里，我既没有隐藏自己、也没有试图和大批巡逻的敌人作对，我只是闷着头跑步狂冲，向当前任务完成的目标点奔去。当我抵达那里时就发生了奇迹——刚才一直在身后鸣枪开炮、大呼小叫的众敌人突然间消失得无影无踪。我回到机库仔细看了看，发现这真是一次彻底的人间蒸发：没有走动的活人，也没有躺在地上的死人。

没有警报响起的限制，简单化黑暗里的策略，“大叔5”的快餐化倾向还是明显地显露出来了。那些酷得一塌糊涂的边角元素无非是在掩饰一个非传统“细胞分裂”的游戏性贫乏。

如果你将原来那个一身超前装备的大叔看作未来战士，将这个一介平民的大叔看成回归真实，我宁愿反过来想。Ubisoft Montreal已经在前四作里确立了一个独特的潜入游戏风格，现在他们又将它亲手粉碎了。原本真实的潜入体验被流行的电影化取代，表演效果至上的结果是操作变得无限简单，甚至你都能感觉到大叔搏斗时只有一副花拳绣腿。

《细胞分裂——定罪》将是什么样子，Ubisoft Montreal的开发者们也曾存在分歧，他们先后为大叔设计了两种人物形象，但或许故事的主要脉络从来没有变过——Ubisoft Montreal的确做了两个版本的《定罪》，两个版本的前提都是“大叔需要亡命天涯”。显然，他们希望换个口味，不想一味地让大叔躲在黑暗里抑郁着。可《定罪》真的不是一个典型的“细胞分裂”游戏。Sam Fisher褪下了三眼幻魔镜，也和写实中稍显前卫的系列定位渐行渐远。

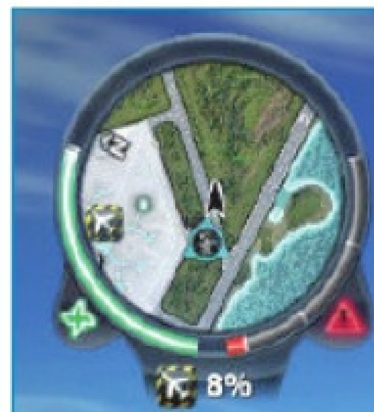
我们知道“射手”和“茶隼”主演的多人模式其实还不赖，也符合游戏业发展的潮流。但是一路通关式的、短暂的单人模式终究叫人有些失望。换过这次口味之后，Ubisoft Montreal能够让大叔重新回到原来的轨道吗？P



并非“正当防卫”，而是——

正当破坏

这个愚蠢的故事让玩家在很长一段时间里无法辨清究竟谁是谁非——主角看上去完全就是一个恐怖分子，打飞导弹、炸加油站。将众多平民卷入毫无意义的冲突中也是家常便饭。游戏70%的流程全是在一路狂炸，还有30%耗在了去狂炸的路上。



作为一个DX10专用游戏，本作在面子工程上至少还算令人满意。在场景方面，包含了热带风格，成打的椰树和碧波粼粼的海面；也有地势较高的雪山风光。对一个沙盘游戏来说，《正当防卫2》的贴图和建模绝对是实打实的强劲，尤其是驱车在花丛中飞驰而过让我至今心中荡漾不已。游戏中众多的载具也满足了观光客的各种欲望。你可以开车、开摩托，细细品味广大土地的风味；也可以坐上直升机、小型喷气机来一览群峰；或者在闪烁着星光的海洋里划浪而行。但是过分辽阔的沙盘面积固然爽了惬意型玩家，却造成了另一个更为严重的问题，赶去任务点的路程过长，虽然游戏允许瞬移到去过的地方，但初次光顾的场景却需要长途跋涉，往往耗费了比任务本身更多的时间。风光虽好，毕竟也只是一个空架子，没有多少实质游玩的内容，庞大的地图十分苍白

■上海 S.I.R

数年前一款GTA Like的沙盘动作游戏《正当防卫》没能让任何人记住Avalanche Studios这个拗口的名字，但那充满革命气息的红色封套倒是令许多人记忆犹新。现在，《正当防卫2》来了。它更大、更漂亮，拥有顶尖的图像效果，但核心依然苍白。制作人的努力帮了倒忙，将游戏的无聊程度又延长了十倍。

是这样一个流程

游戏背景定在某太平洋虚拟岛国，“蝎子”为了调查一起阴谋加入当地的割据武装，只为牵出敌人的“蛇头”。这个愚蠢的故事让玩家在很长一段时间里无法辨清究竟谁是谁非——主角看上去完全就是一个恐怖分子，打飞导弹、炸加油站，将众多平民卷入毫无意义的冲突中也是家常便饭。千万不要以为这只是将选择权交在玩家手上，事实上，游戏绝对鼓励你用武装直升机对着这个可怜的小岛来一次地毯式轰炸。

游戏玩法的核心取决于一项叫做“Chaos”的数值，顾名思义，你要让这个国家陷入“混乱”，任务的核心就是破坏一切，以便让Chaos值持续增涨。当破坏到一定数量，就能解锁新的任务和武器。当然，这些新任务的内容还是破坏。游戏70%的流程全是在一路狂炸，还有30%耗在了去狂炸的路上。而且你知道，在路上能聊以解闷的事情也还是炸……当然剧情里也会有一些重要人物需要保护，或去拆除炸弹，但不知为什么，这些任务给我的感觉更糟更无聊，以至于我还是要去时常问候一下路边的杂兵和建筑。

在这些愚蠢透顶的任务里还有一些重复性达到100%的，比如攻城战——无非是你带着一帮喽罗突袭敌人设施。这些喽罗基本自己都能照顾好自己，你所要做的就是解锁电子门、冲进去杀个片甲不留这等事。这自然也不会有丝毫的难度，阵地里有一挺重机枪，你可以把它当作是余兴的扫射节目。我绝对不是在说“这些任务有点重复”，我的意思是这些任务根本就是一模一样的。整个游戏都是重复与无趣的叠加，没有一丝一毫变化。这时候我真觉得自己像个厌烦的上帝，看透了人世间的争斗只是一群猴子的杂耍。

豆腐脑战斗

当然，这些还不足以概括本作脑





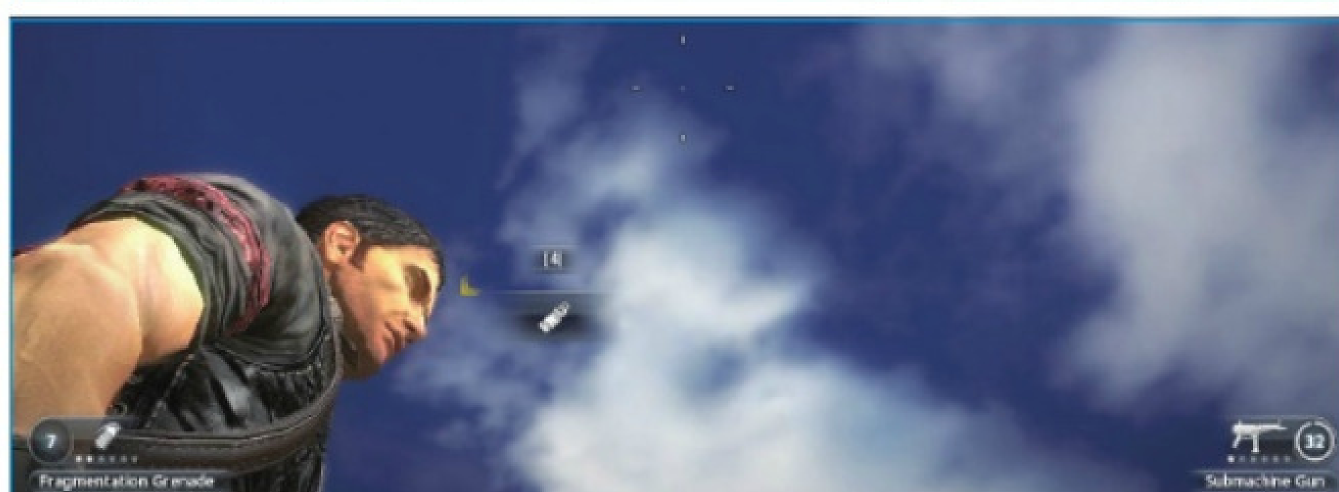








（上左图）你要进行新的任务，就是不停地搞爆炸
（上右图）驾驶着直升机游历整个国家，但有时动辄10公里以上的路程还是让人感到十分烦闷。此外游戏里设置了许多竞速任务，如在规定的时间内通过规定数量的环，可惜飞机的手感很糟
（中左图）有很多交通工具都可以抢夺，但大多只是图个好玩，比如这艘龟速的渔船……
（中右图）最大限度利用钩索来躲避敌军炮火，这大概是唯一需要的技巧
（下图）有些细节让人觉得有些哭笑不得，比如这个打中会如火箭般升空的气罐（也可以增加Chaos值）



残的全部。如果游戏的战斗部分还不错，能达到GTA的水准，我也有动力打下去。可惜，战斗部分同样如温吞水一般毫无激情。游戏的核心系统是钩索，位于主角的右臂处，有效距离达50米以上，看上去有些类似于经典游戏《希魔复活》（Bionic Commando Rearmed），只是手感略显僵硬。射出的绳索会捕捉到任何前方物体并把主角拉过去，以此来爬上高楼、抓住各种载具等。

最初，你抓住敌人的武装直升机爬到驾驶室，来上一段连续QTE夺取载具的确过瘾。但在兴奋过后，大量重复而毫无难度提升的桥段很快让人呵欠连天。除了能够抓取，钩索还具备一定的攻击性能，比如把一个杂兵给拽到天上（你可以认为具有一定的观赏性）。虽然这招对付相隔较远的狙击手有效，但钩索的攻击距离比狙击步枪还长本来就是一件可笑的事。

游戏中武器的种类不少，看起来像模像样。比如微冲、手枪、左轮、霰弹枪、步枪等，你都可以在开火时感受到它们的差别。当然，这是在不进入正式战斗的前提下。游戏的枪战漏洞百出，更致命的是敌人的AI非常非常弱。这不仅表现在他们都十分英勇无畏，从来不跟你打阵地战，只是毫无组织地散作一团胡乱走动；而且就算走到你的面前，也十分吝啬向你开火。有些人时常会站着犯傻，一旦情况发生变化，也转不过死脑筋。比如有个从车门里探出身子的家伙正跟我交火，我用钩索飞到他的身边，他却还盯着我原来站着的地方如同雕塑一般。游戏中有些坐在载具上的敌人，被子弹击中后毫无反应。我对着一个正开着战车的敌人倾泻了无数子弹，只看到血从他身上扑扑扑地冒出，他却像坚毅的烈士，依然履行着职责不为所动。这些见鬼的美工难道不能多做几帧角色动画吗？

游戏的准星控制仿佛为了配合低下的AI，对手柄的优化很差，时常找不到人，当然这不是大问题。但这模糊瞄准的判断也太强大了——几乎跟直接锁定没什么区别。玩家只需抄起枪杆，对着人多的地方胡射一番即可过关。如果你想摆正心态，利用掩体好好与敌人干一仗，就会发现这方面的设计实在贫乏，不仅没有探头射击，连在蹲姿中进行移动也做不到。

Avalanche Studios在这款游戏上的确花了点心思。场景宏大，流程也很长，但核心部分一无是处，脱离三流游戏行列的努力未能成功。P

传统与创新、噱头与挑逗

给《混沌崛起》的鲜花板砖

经历了近乎灾难的《灵魂风暴》和刷刷刷刷到手软的《战争黎明Ⅱ》后，水雷社（Relic）终于意识到单人游戏不应该是重复的随机战斗+偶尔点缀进去的几个特殊关卡，而是应该结合剧情来设计关卡与任务。

雷就真的按日式恋爱游戏的模式来了——不论之前玩家是守身如玉还是自甘堕落，最后看到的都是一串类似的CG：根据玩家的选择不同，主角可能会和Angelos一同踏上追杀叛徒的道路，可能会被Angelos一锤击毙，可能会穿上黑色军团的混沌装甲，但所谓的“多线式结局”中所不同的只是3张图片而已



■湖南 兔子半妖

经历了近乎灾难的《灵魂风暴》（Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm）和刷怪刷Boss刷装备刷到手软的《战争黎明Ⅱ》（Warhammer 40000: Dawn of War II）后，水雷社（Relic）终于意识到单人游戏不应该是重复的随机战斗+偶尔点缀进去的几个特殊关卡，而是应该结合剧情来设计关卡与任务。

鲜花：传统与创新

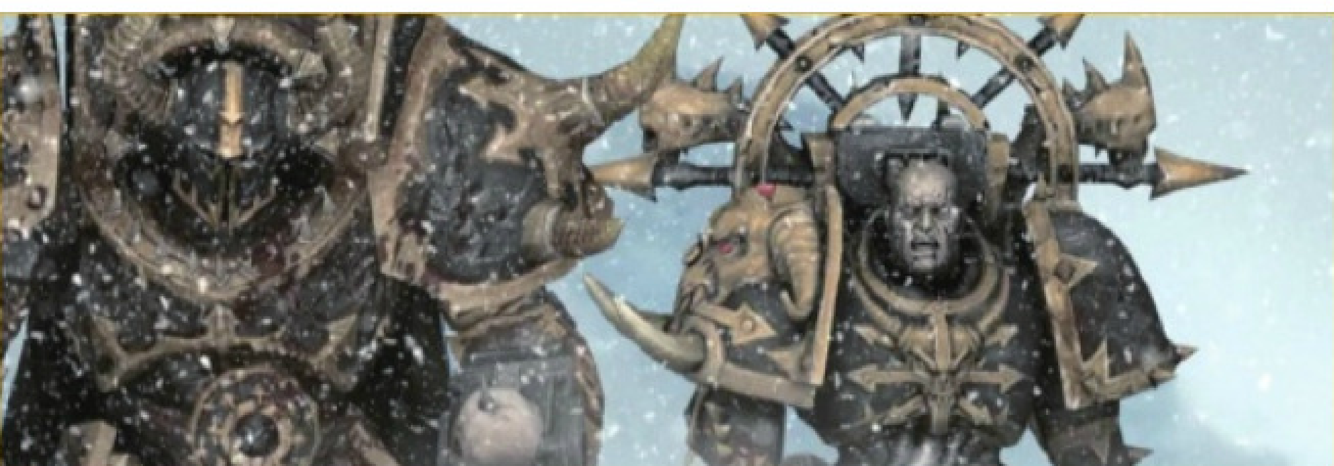
《混沌崛起》（Warhammer 40000: Dawn of War II – Chaos Rising）回归了传统的即时战略游戏模式，玩家的部队之所以会出动都符合剧情的需要：初期的一系列战斗是为了调查求救信号，营救散落在各个星球上的战友；混沌势力初露端倪后的作战行动，则是迎击发动入侵的混沌部队，保护Aurelia及附近的行星；而后战团统领Kyras下达的“不许与混沌部队交战”的命令引起了众人的怀疑，主角一行开始搜集证据，终于在废弃的巨型太空船“腐尸之主”号上找到了蛛丝马迹——战团统领齐亚斯在还是一个新手的时候曾与其导师一起对抗某个高阶混沌恶魔，并与恶魔一同被围困在了Aurelia行星上，因此他也有被混沌污染的嫌疑。

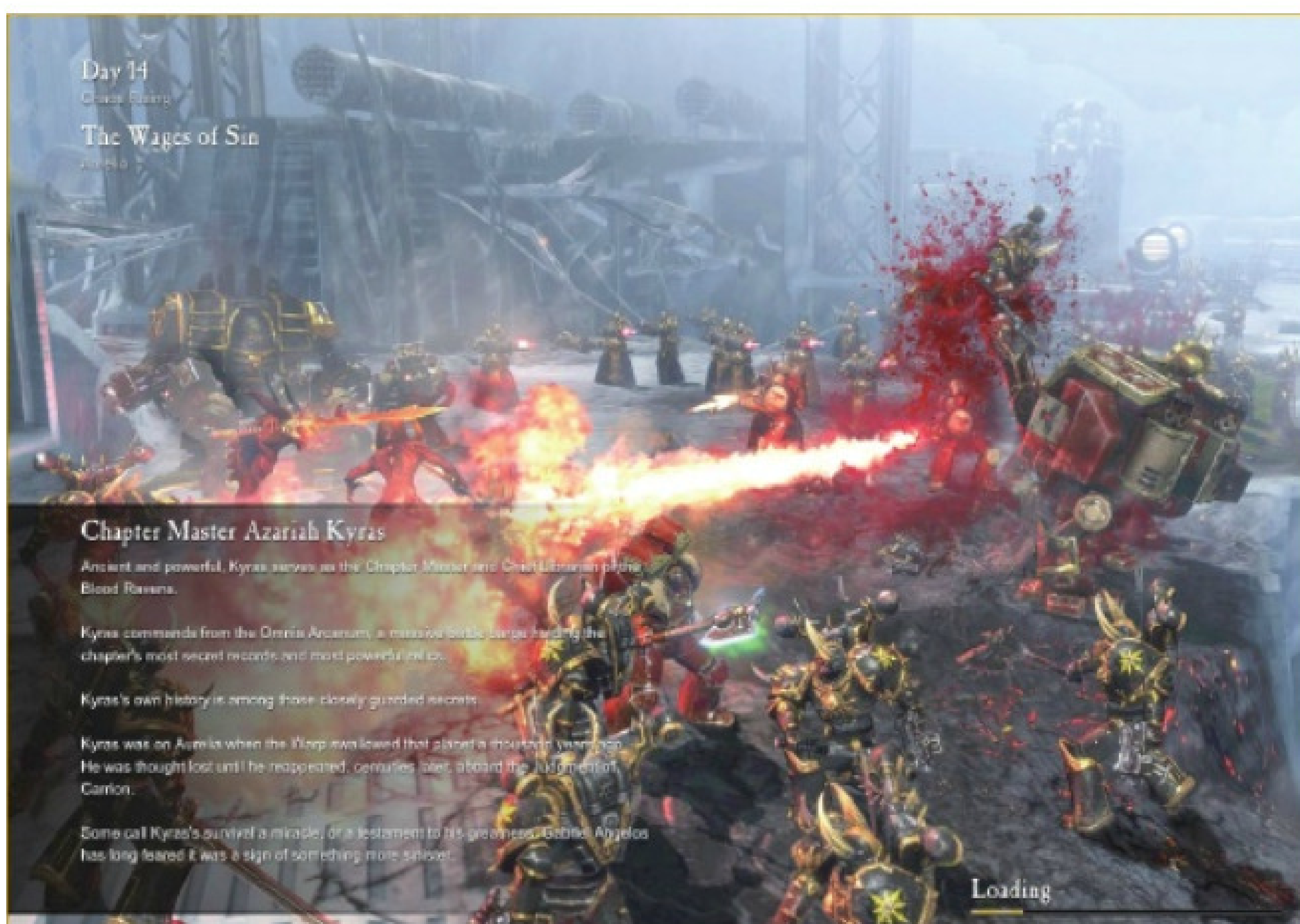
到这个时候剧情急转直下，主角一行直接挑战混沌领主，然则这个看似威武的壮男却被投靠他的Eliphas出卖而死。至此游戏的最后目标已经显露了——被囚禁的高阶恶魔。然而此时获悉真相的血鸦战士们却被战团统领诬陷为叛徒，遭到同袍战友的追杀。隐藏在主角一行中的真正叛徒被恶魔控制，逃向了行星表面。此时Angelos上尉率领自己的连队赶来支援，强行在黑色军团的战线上打开一道缺口。借助友军的掩护，主角一行攻入了高阶恶魔的藏身之所，在一番苦斗之后消灭刚刚被解除封印的巨秽污魔。

当然，如果仅仅是如此，那《混沌崛起》只算得上是一个《战争黎明》原版的豪华复刻。《混沌崛起》的真正出色之处在于其堕落值系统的设定。

堕落值本身并不是个创新，在以往的RPG游戏如《博德之门》《辐射》中都有类似的设定——在《辐射》中作恶多端会让自己恶名昭彰乃至遭雇佣兵追杀，在《博德之门》中滥杀无辜乃至频繁使用杀戮者变身能力不止会引来卫兵，而且还会引起一



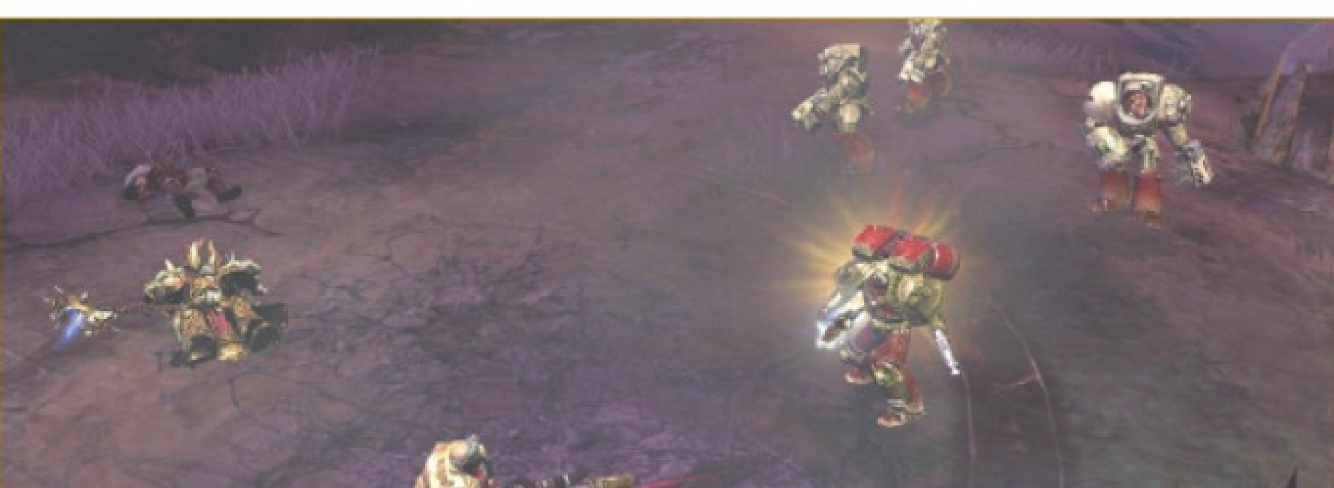












（上左图）这分别是幕后黑手Kyras、混沌领主与出卖他的小人Eliphas
（上右图）陷入重围的血鸦小队
（中左图）混沌叛军造型很帅，但装备太烂了
（中右图）先是叛军把重炮砸向死守撤离点的血鸦小队，然后是智库馆员Orion叛国投敌了
（下图）徒有其表的Apollo兄和荣誉卫队出来打酱油

些队友的反感。但这些游戏用了很多手段来限制玩家的胡作非为——NPC会鄙视玩家的角色，会把商品的价格抬得巨高；不时钻出来的追杀者会造成不少麻烦；还有一些强力的职业和装备仅限于“正派”玩家，堕落者根本无法染指。总之，在这些游戏中把自己搞得声名狼藉并不是什么好事，不但会造成麻烦，还会严重影响对游戏的体验，因此绝大多数玩家都会选择世界上最善良的人——这样的话，善恶的设定还有什么意义呢？真正善良的玩家会选择用令狐冲的方式行侠仗义，而其他玩家则迫于无奈用岳不群的方式行侠仗义，反正都是行侠仗义。

《混沌崛起》的堕落值系统就不是这样！

相比可以疯狂“刷副本”的《战争黎明Ⅱ》，《混沌崛起》中可以正常获得的装备几乎少得可怜。靠着录入旧存档获得的装备，我艰难地战斗着，一边发愁一边坚持绝不堕落的路线，结果在游戏中我获得了7套终结者装甲，却始终无法为所有角色都配备合适的武器。对一个以刷装备作为卖点之一的游戏来说，这还真是种遗憾。

若是玩家选择堕落之路，那根本不会有这样的麻烦。从游戏初期开始，玩家就能获得混沌装备，不但入手快、数量多，而且各种属性强得惊人。诸如经验值获取速度翻倍的战旗、30%伤害提升还附带击晕特效的灵能杖、加伤害加命中加护甲加AoE和吸血的爆弹枪、对各种族加海量伤害的能量剑等——套用史提芬·周的话，这就是“居家旅行，杀人越货之必备良药”啊！

有些玩家会说，装备都是身外之物，都是浮云粪土，而且在游戏后期，坚持纯洁路线也能获得一些强力装备。言下之意就是这些堕落装备都不算啥。水雷社也明白这道理，于是他们还有别的方法来引人堕落——装备的差距可以弥补，技能的差异却无法跨越。堕落的技能在游戏最初就已经很强——Thaddeus的突击小队在发动传送或跳跃的同时会恢复HP，Cyrus可以让倒下的战友满状态原地复活并且获得数量近乎无限的医疗包，更无耻的是还有全体拜春哥大复活的地图技能。这已经不是引诱人堕落了，这是“吃果果”的勾引！

好吧，我承认上面那些算不了什么，因为我自己也轻松抵制了装备和技能的诱惑，没有它们我也照样能







（左上图）损失的友军数量越多，Boss的生命值就越高
（左下图）所谓的多重结局之一，所不同的只是3张图片而已
（右图）英雄的坟墓，要不要当回摸金校尉？

打。可是Relic这帮家伙依然有其他招数。在对抗灵族战神化身的那个任务中，主角会发现一名血鸦英雄Ebberos的坟墓，只要摧毁他的纪念碑，就可以取得隐藏在其中的装备，在这种情况下，是拆还是不拆？在“腐尸之主”号的战斗中，主角会发现血鸦医师Gallen留下的信息，阅读这条信息就可以查明谁是隐藏在血鸦战团中的叛徒，但同时也会导致全体队员的堕落——选择追查真相，还是选择保持自己的纯洁？面对这种幕后八卦，我实在忍不住自己的好奇心……我点下那个道具，原来……原来幕后的真凶就是那个幼年心理阴影过重的废柴！

显然，水雷的那帮家伙真正领悟了“战锤40K”背景设定中的“堕落”。在他们看来，如果出卖灵魂不能换取巨大的回报，又有哪个脑残会把自己廉价卖给恶魔呢？于是他们几乎想尽办法引诱玩家走上堕落之路。在这一点上，你不得不承认，他们比大多数电视购物广告做得出色。

板砖：为挑逗而挑逗

单人游戏的可玩性不错，并不意味着我会放弃唾骂水雷社的机会。其实就剧情部分而言，水雷还是挺讨骂的。原因是他们在这一作中填入的噱头简直多到发指，而且是纯粹为了制造噱头而噱头，没有任何可以深入挖掘的八卦。

在单人战役的最初，玩家被告知消失已久的Aurelia行星从次元风暴中再度出现，收到血鸦战团独有求救信号的主角小队奉命前往调查。在调查过程中，血鸦小队遭遇了Vandila家族军队的伏击，继而发现求救信号是某个叛徒设下的圈套。

按照正常思路，接下来应该是追查这个阴谋，弄清Vandila家族和叛徒勾结的目的。谁知第二个任务主角就被派去救援另外一支部队，而Vandila家族就此消声匿迹。据分析这帮家伙应该是投靠了叛军，而且是在抛弃自己的忠诚时也把精良的装备一同抛弃的脑残叛军——Vandila家族的军队在最开始的时候拥有装备精良的暴风突击兵和海量的重炮部队，结果叛变后就全部成了平民化装备的杂鱼，最后的统计数字中损伤过万……

此后出场的几个势力、人物也和Vandila家族十分类似，总是气势汹汹地闪耀登场，而后莫名其妙地被当街轰杀或领了便当：先是灵族一露面就把一支血鸦部队团灭，新兵种幽魂卫士的齐射经常让我方部队瞬间被灭，让人不由得期待一场尸山血海般的苦战——结果，伴随着智库黑叔的一声呐喊，这帮家伙被轰得片甲不留……

看着黑叔以迅雷不及掩耳之势轰败灵族大队人马，玩家不由得会对这哥们的战斗力膜拜得五体投地。可不幸的是，他在接下来的战斗中便硬生生地悲剧了——水雷给他预设的技能废得难以想象，以至于许多玩家毫不客气地让他当了板凳队员。实际上黑叔可以被装配成几期恐怖的Boss和杂鱼通杀机器，但大部分人都丧失了对他的热情。

之后几个老面孔先后出来挑衅：灵族的战神化身主动上门打酱油；绿皮们为技术军士Martellus的登场撑了下场面；泰兰虫族伴随着离奇出现的太空弃船“腐尸之主”，让人万分期待，结果它们晃了两次就宣布退出比赛……

如果说这些都是些衬托主线剧情的绿叶，那么主线剧情中的一干人物也真是过于缺乏存在感了：出场时借助混沌之力牛气冲天把Aurelia星球冻成冰冰凉的混沌领主居然是个打败了就靠传送逃跑的懦夫；虎虎生威击杀混沌巫师，成天把“知识就是力量”挂在嘴边的血鸦荣誉卫队队长及其手下的百战精英们都是些一捏就败的绣花枕头；三姓家奴Eliphas离谱地死而复生，离谱地出卖主人，离谱地一夫当关；就连最后的大Boss、Eliphas拼了老命释放出来的巨秽污魔也是个见面不如闻名的劣者——他的唯一长处就在于那高达6位数的生命值。

各位玩家轰下了那皮糙肉厚的牲口之后，想必都在憧憬传说中的多线式结局了——有指望着最后一战兄弟联手追杀叛徒——战团统领Kyras的，有打算全军投靠混沌把Angelos兄踩翻在地的，但肯定没有谁期待日式恋爱游戏的“多线式结局”的。可水雷就真的按日式恋爱游戏的模式来了——不论之前玩家是守身如玉还是自甘堕落，最后看到的都是一串类似的CG：根据玩家的选择不同，主角可能会和Angelos一同踏上追杀叛徒的道路，可能会被Angelos一锤击毙，可能会穿上黑色军团的混沌装甲，但所谓的“多线式结局”中所不同的只是3张图片而已。

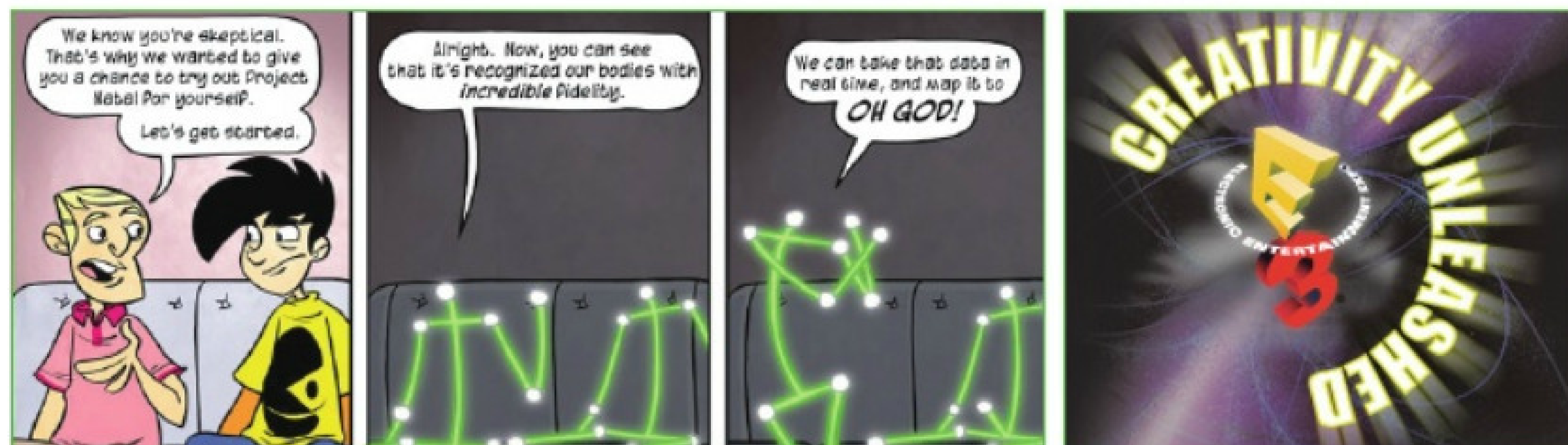
厂商沙场点兵，玩家挑灯看剑

关于三大厂商的E3猜想

本届我们即将看到的这场三雄会，其实已不再是单纯的软件阵容和市场占有率数据的比拼，而是新技术运用与主机性能扩展的较量，游戏已经从对娱乐性的要求，开始向强调感官体验和互动的方向发展。







（上左图）今年的“纳豆”光靠这样动嘴讲，肯定无法满足玩家们的好心情了
（上右图）3D市场硝烟陡起
（下左图）玩家们对Natal寄予厚望，已经在脑补它的强大功能了
（下右图）本届E3的口号是“Creativity Unleashed”，无数新的软硬件的展示，无疑贴合这个“放飞创造力”的主题

■北京 红黑军团

尽管E3已经从属于各平台玩家的豪门盛宴，变成了纯商业展会，但它在游戏产业中所处的窗口地位没有改变，软硬件厂商都希望能在E3上先声夺人。可以说在E3上能够亮好相，就在接下来的竞争中占得先机。这对每个开发中的游戏，特别是对微软、索尼和任天堂三大厂商而言尤为重要，他们已经为E3展会进行了长达数月的准备。今年的E3究竟会有那些让玩家惊奇的硬件产品？备受瞩目的大作还会爆出那些猛料？

微软的体感革命

当任天堂与索尼还在就Dual Shock 3控制器的六轴是否抄袭了Wii的“双截棍”争吵得不可开交时，上届E3大展上微软带来的梦幻般的体感控制解决方案——初生计划（Project Natal）足以让两大厂商无地自容。然而在震撼之后，我们不得不回到现实之中——在体感控制设备精度不足、语音识别能力依然低下、游戏机图像识别技术才刚刚起步的现实下，Natal所展示的高度人机交互性，究竟有多少具有现实意义？现在玩家的胃口被这种属于未来的游戏方式吊足了胃口，本届展会微软势必要拿出真材实料，证明“纳豆”不仅存在，而且距离玩家们的日常娱乐生活越来越近。

其实，从上届发布会上微软请到甲克虫乐队的两位成员Paul McCarney、Ringo Starr，以及电影工业的教父级人物Steven Spielberg前来为“纳豆”造势就可以看出，初生计划的用户群并不局限于玩家，目标是整个家庭娱乐终端控制方式的革命，也许没有多久，我们就能像《少数派报告》中的阿汤哥那样，对着悬浮在空气中的全息影像比划一番，就可以获得所需要的办公和家庭服务。

“纳豆”虽好，但核心玩家更关注微软的第一方超级大作。Bungie不久之前发布了《光环——致远星之役》（Halo: Reach）的Demo，迅速刷新了游戏业的试玩下载记录。广大玩家表示，光是这个Demo就可以让他们Hign上3年。不过这款定位于太空硬科幻互动史诗的作品，核心玩家更关注的是新登场的Noble Team中诸位“斯巴达战士”的故事，《致远星之役》势必要公开单机系统和剧情方面的信息，才能满足玩家需求。

除此以外，代表欧美RPG最高设计水准的《寓言Ⅲ》（Fable III）、以及描述“无脖电锯男”们最后一战的《战争机器3》（Gears of War 3）等第一方独占大作的展示效果，也决定着Xbox 360能否力压竞争对手，巩固并扩大微软的市场优势。

Sony的3D野望

去年E3，索尼没有拿出可以阻击“纳豆”的硬件武器。至于第三方开发商的集体叛逃，更是让昔日业界龙头遭遇重创。当年PS2的成功，与高质量的第三方独占软件有很大关系。



（上图）争议不断的"按摩棒"
（下左图）今年任天堂能告诉我们Wii Vitality Sensor究竟能用来玩些什么吗?
（下中图）Nitendo 3DS，其实这只是一张想象图，连这个名字也被岩田聪否认
（下右图）6月Sony将推出民用3D电视，正好配合E3上PS3的立体显示机能的展示







微软大挖索系阵营墙脚，再加上开发环境不友好，使今天的许多第三方厂商将PS3视为最后才考虑的开发平台。好在《神秘海域2——盗亦有道》（Uncharted 2: Among Thieves）、《战神Ⅲ》（God of War III）和《暴雨》（Heavy Rain）等高品质第一方软件的集中井喷，不仅挽回了PS3的颓势，在欧洲市场也重新夺回了第一位置。今年的E3大展，索尼能否拿出重新吸引玩家注意力的神器？

也许，我们将看到的不仅是SCE所带来的惊喜，更是身为家电巨子和电影业龙头的索尼集团综合实力的集中展示：近期索尼发布了他们的民用3D电视，SCE也随后跟进，演示以《美国职棒大联盟10》（MLB 1）为代表的原生3D游戏，解决方案包括一台升级固件的PS3和一台索尼品牌的3D电视。主机平台的3D显示效果究竟如何，索尼将在发布会上给出答案。当然，对于绝大多数通过网络视频和文字网页观看展会直播的玩家而言，想看到真正的效果，只能等日后自己买一套在家中欣赏了。

如果你觉得目前的"纳豆"看上去有些不靠谱，而Wii在你眼中还是"幼稚"的代名词，那么就需要重点关注索尼版的"双节棍"——PS Move，它将比Wii Remote拥有更好的灵敏度和对复杂组合动作的感应能力。第一方大作——战术射击游戏《海豹突击队》（SOCOM 4）将做为PS Move的演示软件。第三方厂商也将跟进，EA会在专场发布会上演示PS Move控制的《老虎·伍兹高尔夫巡回赛11》（Tiger Woods PGA 11）。与"纳豆"相比，Move有些老土，与Wii Remote放在一起又有抄袭之嫌，但它确实是目前主流游戏最具现实意义的体感操控解决方案。

在Drake结束了西藏冒险、奎爷导演完"诸神的黄昏"，围绕"折纸杀手"的互动电影散场后，索尼能否掀起下一个高潮？我们知道《海豹突击队》和《GT赛车5》（Gran Turismo 5）两款超大作将是索尼发布会的压轴大戏。第一方大作的续篇，如《小小大星球2》《杀戮地带3》《抵抗3》也有望公开消息。创作《古堡谜踪》（ICO）和《旺达与巨像》（Shadow of the Colossus）的上田文人将带来他的下一步"艺术向"冒险游戏《最后的守护者》（The Last Guardian），此外两部第三方独占游戏：《战神》之父David Jaffe的神秘作品（传闻可能是Twisted Metal的新作）和Rockstar的《特工》（The Agent），都将成为今年PS3腾飞的助燃剂。

Nitendo的稳中求变

早已不再趟主机大战的浑水，不再涉足大制作开发的任天堂，其软硬件销量第一的业界地位依然巩固。看似与微软和索尼井水不犯河水的老任，其实也感受到了3D显示潮流来临以及体感技术滞后的双重压力。此次的E3上，任天堂势必要拿出可以证明自己其实并不落伍的软硬件产品。

传说中的Nitendo 3DS，下一代的掌上游戏设备，不但具备强劲的3D图形加速性能，还将成为第一款原生3D显示，且无需3D眼镜，用肉眼即可体验立体图像效果的便携式游戏机！我们的问题是Sony要用造价超过2000美元的大家伙才能实现的立体游戏体验，这个小玩意儿就能够实现？既然任天堂没有放卫星的习惯，我们还是应该对此保持期待。

上届E3上，任天堂社长岩田聪公布的新周边——Wii Vitality Sensor，实际上是一个脉搏测量计，把手指伸进去就可以得出一系列生理指标。据称任天堂正在试验扩展Vitality Sensor的运用范围，如通过使用者的脉搏和呼吸频率来分析出心情指数，从而向Wii主机发出指令，播放合适的声效和音乐以缓解身心疲劳，甚至可以用于催眠……其实我们倒要看看现场观众究竟有多少人听着听着就睡着了。

本届我们即将看到的这场三雄会，其实已不再是单纯的软件阵容和市场占有率数据的比拼，而是新技术运用与主机性能扩展的较量，游戏已经从对娱乐性的要求，开始向强调感官体验和互动的方向发展。

当你看到这篇文章时，E3马上就要开始，6月15～17日，请将目光投向洛杉矶会展中心。P

虚拟"游戏英雄"首登场

吉尔·瓦伦蒂娜传

"生化危机"系列中给玩家留下深刻印象的角色有数十人之多，仅主角的男女搭配就不下3对，可我们不得不承认，无论"Leon+Ada""Rebecca+Billy"还是"Claire+Steve"，身为主角，他们其实进行的各种惊心动魄的冒险都属于"支线任务"。



■北京 红黑军团

Jill Valentine，前浣熊市特殊战术与救援部队S.T.A.R.S.探员，反生化兵器组织BSAA探员，一生致力于调查安布雷拉公司的罪恶，铲除这一组织余孽的女猎手。她能够成为整个"生化"系列的人气主角，是因为她经历了几乎安布雷拉公司阴谋败露后的所有重大事件。S.T.A.R.S.小队的全灭，对Jill有着切肤之痛。对这一事件的罪魁祸首——以S.T.A.R.S.队长身份之名，行生化武器实验之实的Albert Wesker的仇恨，随着真相被揭开，也在不停增长。复仇的使命感，支撑着势单力薄的Jill像一条凶狠的猎犬，将自己全部的感官和精力，投入到了对这个叛徒与阴谋家的追踪里。

首度交锋

"从现在开始，不会有任何的救援，我必须独自逃出生天！"

1998年7月23日，S.T.A.R.S.部队Bravo小队前往阿克雷山区（Arklay Mountains）调查不明群体性暴力事件，先前乘坐直升机前往现场的Alpha小队与总部失去了联系。Bravo小队到达坠机地点后不久，就遭到变异生物的攻击。Jill与队友在队长Wesker的指挥下，进入一栋洋馆躲避。当时除了Wesker外，没人知道这栋建筑其实是安布雷拉的秘密实验基地。在这里，Bravo小队遭遇了僵尸和各种变异生物的围攻。

Jill慢慢了解到事件的真相：S.T.A.R.S.队员进入了一个精心设计的圈套，他们成了自己的队长Wesker用于检验BOW（生物活体兵器）实战性能的工具。最终Jill与Barry、Rebecca和Chris一道杀出了洋馆，叛徒Wesker施展障眼法，躲过了S.T.A.R.S.和安布雷拉的视线。回到警署后，Jill立刻着手对安布雷拉实施全面调查，但并未获得署长Brian Iron的批准，甚至美国政府也拒绝给予必要支持。4名幸存探员决定克服重重阻力，进行独立调查。8月末，Chris动身前往欧洲，而Jill决定留在城中，希望通过安布雷拉庞大的地下试验设施找到能够证明这个邪恶集团犯罪活动的铁证。

1998年9月28日，浣熊市爆发大规模生化危机，僵尸围城的壮观景象让Jill的调查失去了意义，她必须杀出尸山血海。安布雷拉一方面命令生化泄露应急部队（UBCS）销毁证据，一方面派出一只新型BOW——Nemesis-T02追杀S.T.A.R.S.幸存者，这个代号为"复仇女神"，也被玩家们戏称为"追爷"的怪物成了Jill逃亡过程中最大的威胁。在UBCS部队士兵Carlos Oliveira的帮助下，Jill顺利到达位于教堂的撤离点，但"追爷"的一发火箭弹和随后空中解体的直升机（谁让它们在老卡的游戏中只有"被坠毁"的命），毁灭了Jill的逃生希望。与T02的正面战斗中，Jill身负重伤，并且还感染了NE-T病毒，陷入昏迷状态。Carlos为Jill注射了抗毒血清，10月1日她终于醒来，继续寻找生还的希望。在一个公园内，Jill发现了安布雷拉的另一个隐蔽实验室，依靠一件试作型兵器——电磁轨道枪，Jill将"追爷"大卸八块。Barry驾驶的救援直升机在核弹袭来之前赶到，并且成功将Jill救出。

目睹安布雷拉对生命的亵渎，Jill决定将毁灭这个恶魔公司，当作自己人生最重要同时也是唯一的目标。之后，Jill加入过多个组织，它们都有一个相同点——其行动纲领均为旗帜鲜明地反对安布雷拉。后来Jill已经不再是一名执法者，这使得她在扮演安布雷拉女死神的过程中拥有了更大的自由度。转守为攻的Jill，誓将安布雷拉余孽全部铲除。

反生化斗士

"安布雷拉倒台只是时间问题。"

2003年，Jill与Chris再度搭档，他们的目标是位于俄国的安布雷拉基

人物档案

全名： Jill Valentine **生日：** 1974 **血型：** B **性别：** 女 **身高：** 1.66m **体重：** 50kg **曾效力的组织：** 德尔塔特种部队、S.T.A.R.S.（浣熊市特殊战术与救援部队）、B.S.A.A.（生化恐怖袭击防御和评估组织） **配音：** Catherine Disher（《生化危机3》）、Heidi Anderson（《生化危机》重制版）、Patricia Ja Lee（《安布雷拉外传》《生化危机5》）









（上图）初代真人过场电影中Jill的扮演者，名叫Una Kavanagh，是一名爱尔兰的演员
（左图）历代"生化危机"游戏（包括重制版）中Jill形象的演变，以及历代中的警员证

地，此时他们的任务已经不再是调查，而是将这个巢穴彻底毁灭。等待这对老搭档的是各种旧型BOW和致命的机关陷阱。

即便是沦为过街老鼠，安布雷拉依然没有放弃开发新型BOW，俄国基地正在制造一种融合了信息技术、火力控制系统的"暴君"，这就是TALOS（装甲暴君）。基地指挥官Sergei Vladimir将Jill和Chris骗到了TALOS的存放点，并且激活了这一怪兽。在通力合作下，Jill和Chris捣毁了安布雷拉的最后希望，然而他们共通的噩梦——Wesker依然行踪不明，只要他还存在于这个世界上，安布雷拉任何形式上的毁灭都没有意义。

神秘失踪

"Wesker，你居然还活着！"

安布雷拉这顶曾经的遮天巨伞倒闭后，Jill所在的B.S.A.A.组织却变得更忙：安布雷拉的技术资料流入了黑市，曾经的竞争对手争相购买生物武器技术，恐怖组织也希望获得从中获取"大杀器"，化整为零后的安布雷拉变得更加难缠。

2006年，B.S.A.A.获知安布雷拉前首脑Ozerll E. Spencer的行踪，在他的宅邸——一座"复刻"的洋馆中，两位搭档发现了这个老者的还留有体温的尸体——Wesker已经先到一步，结果了自己曾经的主人。获知自己的身世，以及BOW实验的真实目的后，Wesker希望获得成为神的权利，对眼前出现的这两位老同事展开攻击。Chris和Jill自然不是拥有超能力的Wesker的对手。在紧要关头，Jill奋不顾身地将Wesker推出窗外，自己也一同摔入万丈深渊。其后，B.S.A.A.既没有找到Jill的尸体，也没有发现她的踪迹，只能宣布她死亡。一块刻有生卒年和姓名的墓碑，和一个空空如野的墓穴，难道这就是Jill的最终结局吗？

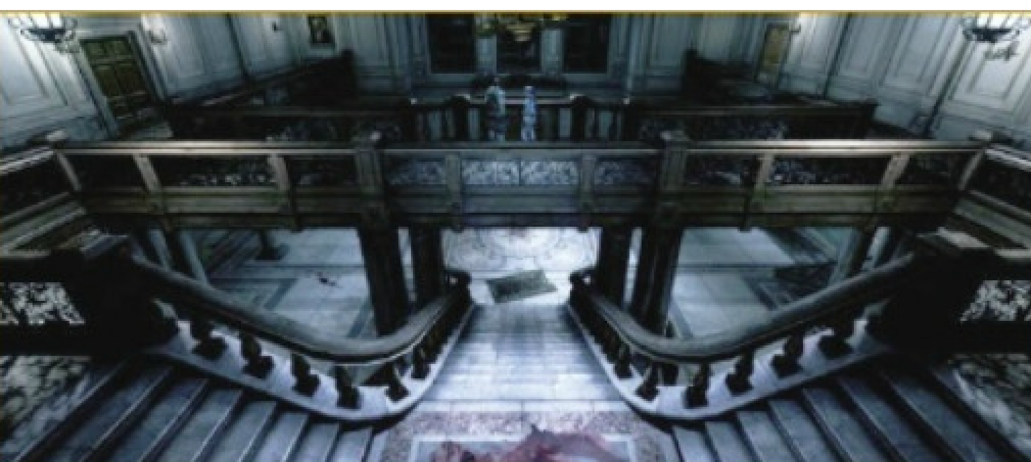
不期而至

"你是唯一可以阻止他（Wesker）的人，别等到一切为时已晚……你难道不相信拍档的话吗？"

Wesker将身负重伤的Jill带到了他的大本营，作为咬尾蛇计划（Uroboros Project）的第一个实验对象。Jill被置入深度睡眠状态，Wesker通过研究发现了奇异现象：Jill体内残留的T病毒（当年在浣熊市感染），使得她的身体产生了强力抗体，这让Wesker获得了一种有效控制咬尾蛇病毒的毒性的方法，实验对象的存活率也因此大为改善。为了不断获得抗体，Wesker将Jill囚禁在试管中不断"吸食"，她的头发变成灰色、皮肤变得苍白。Wesker又在Jill身上试验了一种基于始祖病毒开发的化学药剂P30，大幅度提高了Jill的力量和速度，同时也让她沦为对自己唯命是从的傀儡。由于P30的药效持续时间较短，Wesker在Jill的胸前安装了一个定时注射装置，并且用一件斗篷和面具掩饰她的真实身份。

Wesker安排Jill去协助，同时也是暗中监视为三联制药女掌门人Excella工作的武器贩子Ricardo Irving，此时Chris与B.S.A.A.西非特工Sheva也来到了非洲Kijuju地区。Chris与Jill不期而遇，但并不知道眼前身手敏捷的神秘人，就是自己失散多年的搭档。在追捕Irving的过程中，Chris从缴获的数据碟中发现了Jill在培养皿中的图像。此时B.S.A.A.分队在僵尸的凌厉攻势下已经损失殆尽，总部要求幸存下来的Chris和Sheva放弃任务，但正是这张证明Jill尚在人世的照片，让Chris义无反顾地再度踏入龙潭虎穴，寻找搭档的下落。

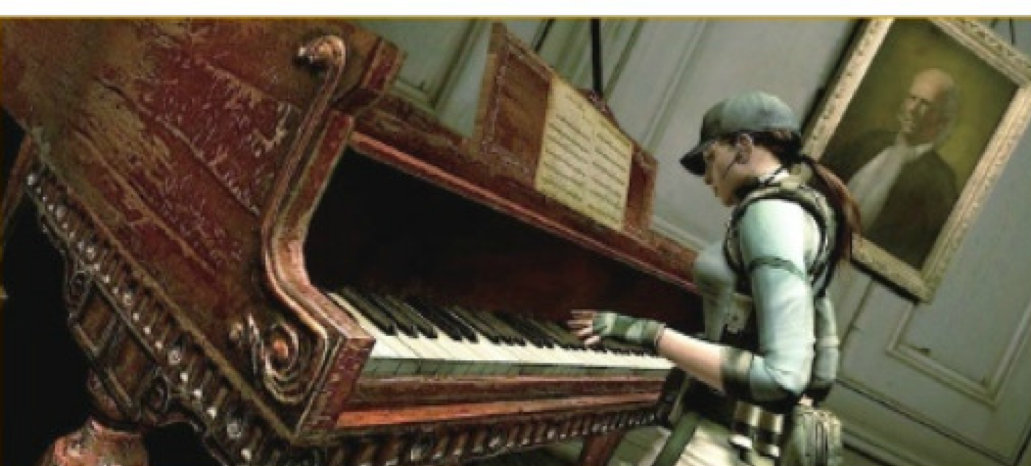






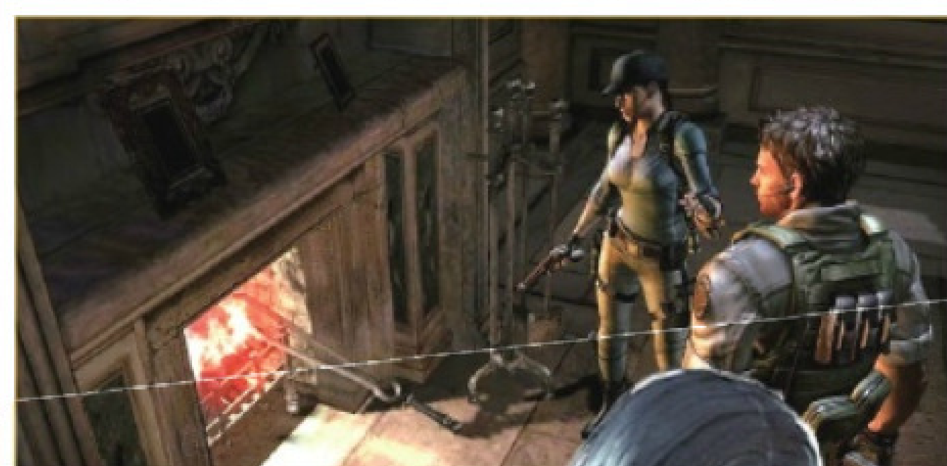
《生化危机5完全版》洋馆的场景和谜题、情节都是在向1996年的《生化危机》1代致敬











被Chris摘除控制装置的Jill重新获得了自我意识，她与随后赶到的B.S.A.A.黑人特工Josh会合，这对临时搭档决定立刻动身，前往支援Chris和Sheva。二人杀到了通讯塔，在这里Jill通过视频通话告诉Chris，Wesker的超能力来自于他体内注射的病毒，它依靠一种血清来阻止过度变异对身体的侵害，只要为其注射抑制药剂，就可以获得战胜Wesker的机会。

依靠Jill先前提供的信息，Chris解除了Wesker的超能力，并且将其打入岩浆。正当直升机准备离开之际，绝望的Wesker伸出一条触手，试图将自己的掘墓人一同拖入烈焰之中。Jill告诉Chris和Sheva机舱中还有一对火箭筒——没错，就是"生化"系列中的"Boss御用大杀器"，二人毫不犹豫地启动它将Wesker轰成碎片。

余味未了

"终于，都结束了。"

Jill这个名字的含义是"美丽少女"、Valentine又是个充满魅力与爱的姓氏。真是名如其人，她的正义果敢，让自己成为被安布雷拉恨得咬牙切齿的女武神；她的美丽成熟，也成为玩家们的大众情人。《生化危机5》以及刚刚发售的完全版为安布雷拉时代的"生化危机"系列故事画上了句号，Jill究竟能否和Chris"有情人终成眷属"，这个答案已经不再重要，重要的是看到这对经历无数风雨的拍档，不约而同地说出了"Finally, it's over"之后，我们心中涌起了无限的欣慰与感动。

Jill在周边作品中

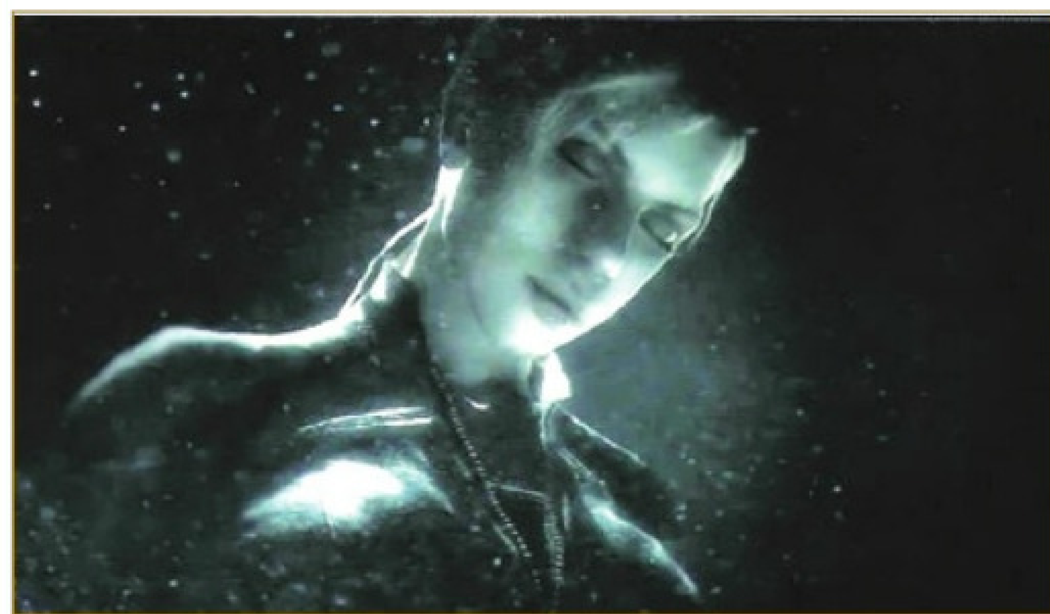
在"生化危机"系列电影中，尽管其中心人物是"超级系"美女主角Alice，但考虑到Jill在玩家群中的高人气度，影片中依然将Jill作为一个着墨较多的配角（而游戏中的主角们大都只享受了龙套的待遇）。在《生化危机——启事录》（Resident Evil: Apocalypse，2004年）中，新闻报道中提到，Jill在搭档Leon阵亡后选择了离开S.T.A.R.S.部队（看来这位神片导演或编剧尚未搞清楚"生化"系列的基本人物关系，便华丽地开扯了）。电影中的Jill不但出镜少，战斗能力也非常业余。在渡鸦之门教堂（Ravens Gate Church），如果不是Alice出手相救，Jill定是要沦为"舔舔怪"（Lickers）的开胃甜点了。



Jill在《安布雷拉历代记》中潇洒的冬装造型，历代游戏设计者对她的偏爱显而易见











（左上图）威叔变成了“终结者”，Jill姐化身“猫女”，RE5的人设的确让老玩家大吃一惊
（左中图）《生化危机5》中的Jill形象大变，虽然早期预告片已经露脸，但愣是没有人猜到她的身份
（左下图）一个空空的墓穴和一块墓碑，并不能宣判Jill的死刑
（右上图）《漫画英雄大战卡普空2》（Marvel vs. Capcom 2）里的Jill，这算作弊吧……
（右下图）S.T.A.R.S.合照，在二代的警署里可以找到



Jill在电影第三集《灭绝》（Resident Evil: Extinction）中没有登场，而在电影官方小说的剧情中，Jill的冒险一直都没有停歇。她穿越劫后的北美废土，在马兰州的Baltimore市遇到一群幸存者。比僵尸威胁更可怕的是，盘踞在市政厅的几十名武装分子正在有预谋地消灭幸存者，以霸占仅有的生存资源。Jill与当地警察Jasper一道，将幸存者组织起来反抗暴徒，再度履行起警察“保护与服务”（To Protect and Serve）的职责，最终战胜匪徒，在废墟上建立起一座避风港。

在穿越游戏《超级漫画英雄大战卡普空2》（Marvel vs. Capcom 2）中，Jill是唯一一名Capcom旗下的非格斗游戏角色，她的技能、招式也体现出了僵尸猎手的本色：她能够召唤“地狱犬”（Cerberi）、变异乌鸦和暴君T-002这3种生物前来助阵。除了拳脚功夫外，Jill还能将匕首、榴弹发射器和火箭筒3种“违禁武器”运用到格斗场中去。

《生化危机》初代的剧本，最早是由号称僵尸电影之父的George A. Romero撰写的。与后来“三上版”剧本不同的是，初版剧本将Jill设定为S.T.A.R.S.部队的创建者和指挥官，并且与Chris是一对恋人。可惜在游戏设定中，尽管Jill和Chris的关系看上去颇为暧昧，但两个人之间的感情一直都没有超越“纯洁的战友情谊”。S. D. Perry撰写的周边小说《安布雷拉阴谋》提到，Jill是一名江洋大盗Dick Valentine的女儿。父亲从小就希望Jill能够女承父业，对她进行潜行、伪装、开锁和军事训练。但Jill并不希望自己重复父亲的灰色人生。她用加入警队这一选择，与父亲划清了界限，并且亲手将他送入监狱。

寂静岭”全系列互动体验分析

迷失的感情路

“寂静岭”是一部说不尽道不完的作品。回想起玩“寂静岭”的时光，胸中依然涌动着在黑暗尽头的恐惧、对未知的不安，为角色内心的矛盾而悲伤。《寂静岭2》真正让我爱上了这个迷雾笼罩的小镇，总是令人忍不住再去体验。



■上海 S.I.R、SHORE

写这篇文章有两个目的：一是在“寂静岭”渐趋衰落的今天，从设计到剧情对系列进行梳理，将它另人心灵如此纠结的原因整理出来，与大家共同回味，探讨成败得失；二是鉴于讨论此系列作品的诸多文章言必称弗洛伊德，或作了许多象征、掌故的考证，但概念化的分析毁灭了游戏独特的情感体验，见不到我们为之惊恐、为之流泪的艺术手段。就如黑格尔在《美学》中批评的那样：“纯粹思考性的研究如果闯入，它就会……又把概念引回到它原有的不结合现实的简单状态和阴影似的抽象状态了。”这种感情的机理，依庄子说即“大美而不言”。庄子认为，人们只有推原自然之奥妙，探究万物之成理，在顺应自然中才能感受到美的意境。

我们想说，对“寂静岭”各种意象象征意义的理解，大可息止。因为它的意境“景尽意止，意尽言息”（王夫之语），在意象外寻求含义无异缘木求鱼。“寂静岭”的互动体验最得力处是使玩家主动地融入故事、对剧中人物发生兴趣甚至感情。如果一部《寂静岭》偏离了这条道路（如《寂静岭4》），在隐晦符号的研究上越走越远，留给玩家的体验很可能是茫然的一片空白。

在下面的文字里，我们倾向于用较多的篇幅来分析系列的前三代——这几部在许多玩家眼中的经典作品，对其它作品则点到即止。

迷雾奇谭

相比于当年涌现的《生化危机》类以“突然惊吓”与难度压迫为主的恐怖游戏，“寂静岭”系列走的不是寻常的日式之路。在PS版原作中，寂静岭小镇笼罩在一片神秘而充满诗意的气氛中，游戏里各式各样的怪物并不一定比（同时的）《生化危机》少，但是由于怪物的攻击性并不强，主人公的弹药也比较充足，所以玩家一般不会被难度所困扰。玩家内心深深的不安，完全是游戏的环境渲染（黑夜、迷雾、光源角度、视觉限制、收音机噪声等）造成的，开阔的场景带给玩家巨大的茫然感（虽然最终指向性明确）。

比较当时的《生化危机》与《寂静岭》，完全是两个极端。一个让人有求生欲，渴望逃出去；一个对未知充满恐惧，在雾中无法看清怪物，萦绕于收音机中的杂音与警铃声反复撩拨玩家的心理承受力。《寂静岭》让人有某种程度的求知欲，越跌越深而终无法逃脱。

这样的整体构成也无形中造成了一些叙事上的弊病。Harry Mason带着他的女儿Cheryl出游，却在山路上突遇一位神秘女子。情急之下，车翻出了道路，女儿也失踪了。在Harry面前是一座充满迷雾的小镇，前方不断地浮现出女儿的影子……《寂静岭》的故事有个很吸引人的开头。从游戏设计上讲，最初激励事件（Inciting Incident）的构建十分稳健。主人公最关心自己的女儿——至少与帮助其他人、思考小镇变成蛮荒状态的原因相比，他会毫不犹豫选择保护女儿的生命。这个欲望处于主要地位，贯穿于整个故事。

然而接下来的游戏，却并未遵循这个欲望带来的感情诉求。Harry此后几乎再也未见过女儿，流程到了2/3















（上左图）“寂静岭”系列标致性的浓雾，主要得益于初代与二代给人的深刻印象
（上中、右图）里世界处处充满着工业化的冰冷，简陋的贴图体现出游戏杰出的美感
（中左图）蝴蝶这个主题在系列中多次出现
（中右图）桌球房的场景，游戏经常在主角进入房间时给个正面的镜头，玩家的视野被胸灯直刺的光照得一片恍惚
（下图）Boss战一贯地充满黑暗和混乱，场景也是封闭的，玩家必须先打死Boss方可继续

处，女儿的幻象才再次出现在商场的大屏幕上，距离玩家第一次见到女儿的幻影，大概已相隔三四个小时了。这段时间里，主人公先摸到了学校，这里没有丝毫女儿的踪迹，只言片语、甚至一点相关联的物件都没有。

希望落空之余，Harry通过解谜进入钟楼，这时玩家的“求知欲”逐渐占了上风。钟楼将Harry传送到离奇的里世界学校，原来场景的内部结构外露出来，打通了后面的解谜和动作场景，老太太Dahlia终于出场了。她给了主人公一个新的欲望：获知真相。此时“寻女”链条终被破坏，整个学校场景中，主人公所遇的困难、解决困难的过程与主人公的初始欲望渐行渐远。这段强制的过场动画为玩家指派了探寻“邪教”真相的欲望，当然它出现得不是那么自然。

游戏最后给玩家带来了“真相”的解答，但过程和结果充斥着朦胧的对白和拖沓的情节。为何寂静岭如此危险，Harry却依然奋不顾身？显然是为了找到他的女儿。但Harry的实际行为却主要解决了一些“问题的原因”——追溯往事，并在其他故事链条上耗费时间。所以Nowhere的最后时刻，“邪教”链条终于和“寻女”链条汇合时，一切都显得太迟。这也许是《寂静岭》的最大败笔。

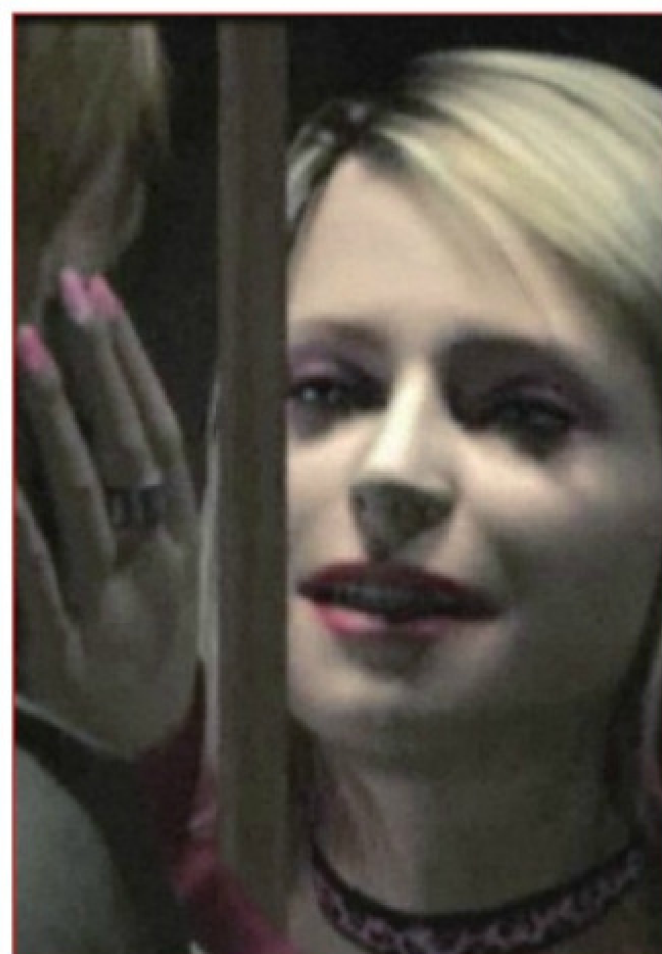
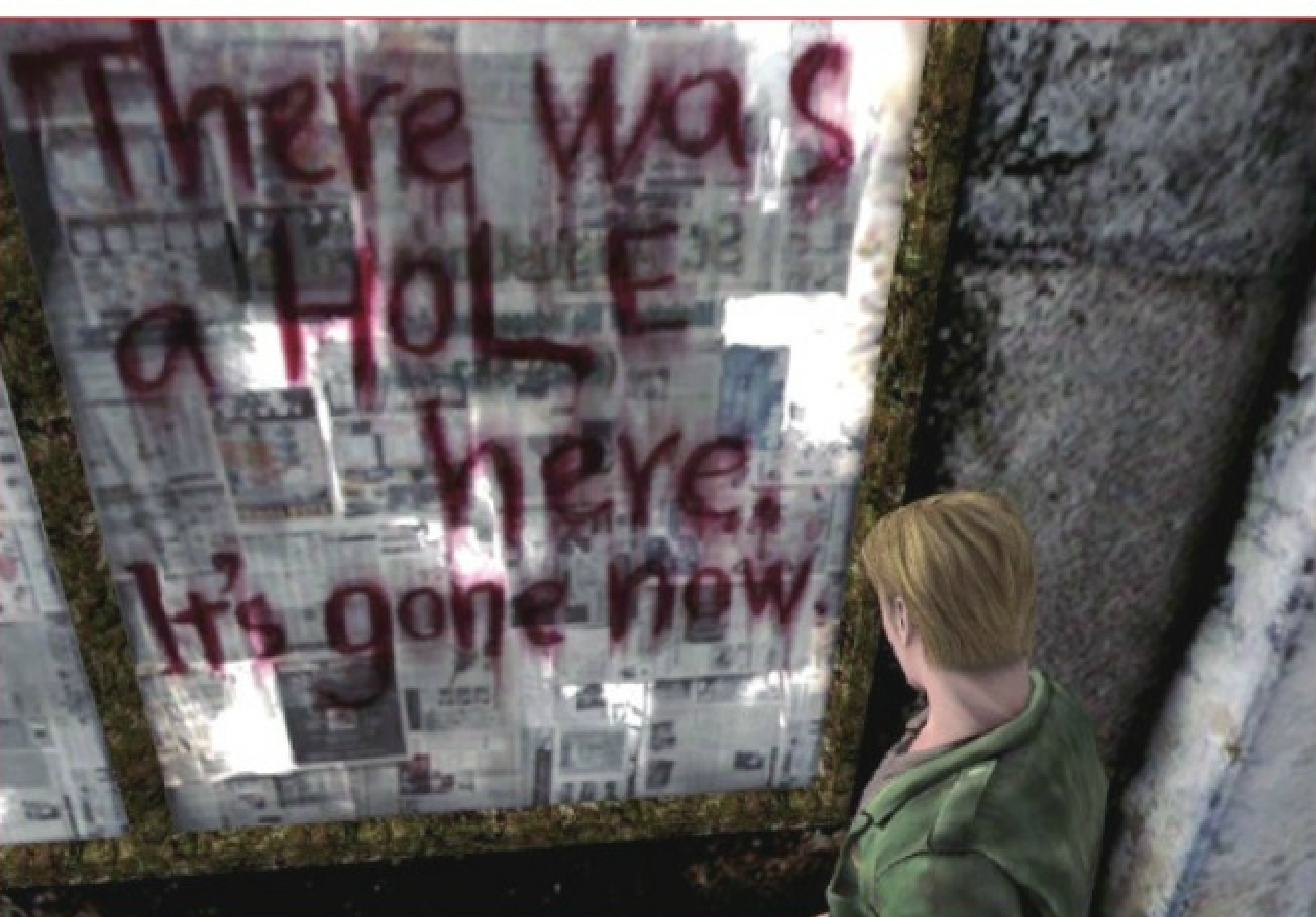
至于NPC方面，由于出场分散，给人的印象不太深刻。唯有旋转木马一段，可谓高潮。在这个段落里，Harry不杀死已经被鬼魂附体的女警就要面临生命危险。即便携带解药，玩家也要冒着生命危险接近女警，被打是不可避免的。这个封闭式Boss战的互动体验成功地让玩家体会到了内心的矛盾。

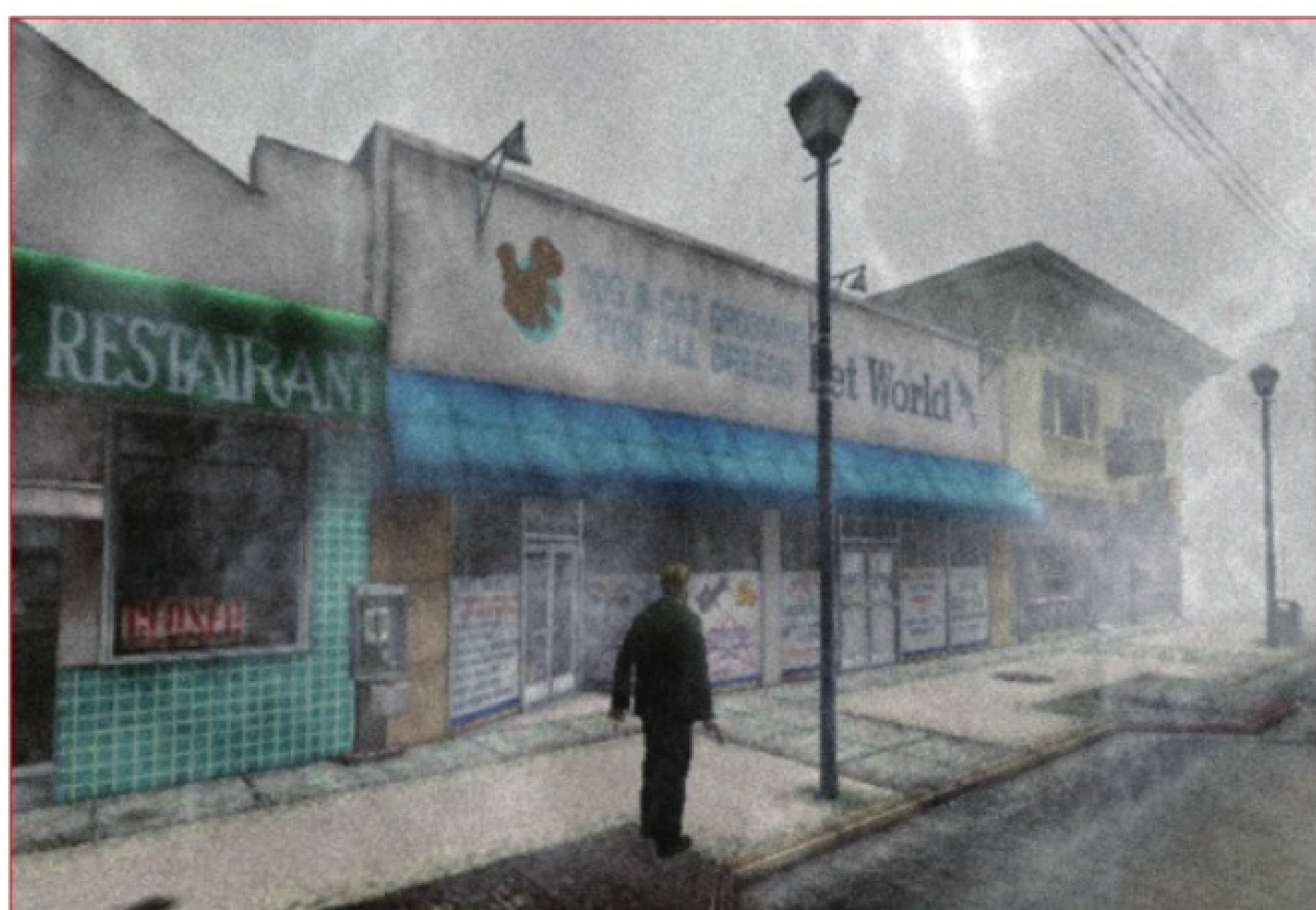
对这个系列来说，第一作开辟了一种以游戏的互动体验为主轴的叙事方式，以及艰深、晦涩乃至拖沓的剧本路线，给游戏蒙上了一层神秘感，创造出了一种漫无目的的压抑情感，同时也造成了叙事上的一些问题。许多对剧情的含糊解释催生出了对游戏进行考证的玩家们。

每个人的寂静岭

如果说《寂静岭》还尚未摆脱游戏最基本的奖惩原则，即主角在经过努力后，最终得到了女儿，并逃出了寂静岭。那么《寂静岭2》完全打破了这种原则，在游戏通关后，我们得不到喜悦。最初主角带着一个明确地目的进入寂静岭，而到最后却发现目的是虚无的。在无法得到喜悦的同时，








（上左图）游戏最初的场景，James在厕所内深呼吸，画面中完美的噪点效果与大量贴图细节十分惊人
（上中、右图）James碰到的每个人不必一定理解成自我心理的反映
（中左图）虽然时常出现隐晦的标语，但所幸的是你不需要去解读它们也能够看懂剧情
（中右图）同初代一样游戏充满浓雾，只是表现得更真实且更有诗意了
（下左图）公寓的内装饰有许多人喜爱，充满了怀旧格调
（下右图）你看到一个人被杀了，循声而去找到了Eddie

玩家所感受到的却是一点点伤感。它真正做到了将情感体验完全融入游戏，并在最后为玩家在游戏中的行为给出了不同的结果。

James Sunderland的妻子3年前就死了，而现在亡妻却给他来信，她会在寂静岭一个“特殊的地方”等着他。于是James也来到这个迷雾小镇，开始了解开真相的旅行。

《寂静岭2》有个酷似初代的开头。你再次来到了这个小镇，茫然地寻找着线索。但与前作切断主线链条不同，本作在前半部分宛如天工般地设置了Maria这样一个角色，她长得酷似主角的妻子Mary（这点我们可以从主角第一次看到她的背影认错得知），让玩家马上回忆起James的最初目的，就是来此再见Mary一面。这此之后，Maria不断地出现，玩家的谜团也越来越多。故事中，主人公若非追逐Maria，就是想获得“特殊地点”为何方。游戏的诛仙连贯而自然。

在剧情上，《寂静岭2》完全切断了与前作“邪教”的联系。这里有的只是与你一样脆弱的NPC，内心深处都有着各自的阴暗面，主人公的情感也是和他们连在一起的。解释《寂静岭2》的“内涵”，并没有太多乐趣可言。《寂静岭2》就是一个独立的故事，故事中的一切都源自你的内心感情，充满了爱与罪的痕迹，这让《寂静岭2》的感性体验达到了前所未有的高度。

所以，《寂静岭2》情节与对白的迷离古怪，不合逻辑与常理之处正是“生者可以死，死者可以生……梦中之情，何必非真”（冯梦龙语）的体现。当剧情揭示出James杀妻的真相时，似乎之前体验到的一切都化作了泡影与悲伤。这样的感情，又何需逐字逐句去分析透彻呢？

NPC的戏份，是《寂静岭2》在叙事方面最重要的一环。如上所述，一个个配角，不一定和James的故事发生关联（至少游戏的剧情并未明显表示出），他们所拥有的是自己的故事。游戏中你控制的是James，但可以体验到的剧情，其实有大胖子Eddie（因被人轻视而杀人）、总想着自杀的女人Angela、无忧无虑的女孩Laura、当然还有Maria。他们的故事是什么？游戏并没有要求你去探索，但玩家却始终十分感兴趣。正如《骇客帝国动画版》（The Animatrix）使用《黑客帝国》电影的世界观，制作出了各种风格迥异的动画短片，小镇在二代中，只是一个单纯的背景。可以说，《寂

（左上图）3代中有时敌人过多，带不来多少恐惧感，反倒易于遮挡视线
（左下图）惊异地发现镜中的自己已经静止，是互动体验中杰出的一幕古城的全貌，那一刻你肯定被Shock了！
（右上图）Heather的里造型十分惊艳，不仅主角，连玩家也被吃了一惊
（右下图）Vincent对玩家狂喷不止，而我们却不想理睬他









静岭2》将这个小镇的表现力给无限扩大了，造出了每个人眼中都不同的寂静岭。

《寂静岭2》在互动体验上，最出色的是战斗的设置。James在挥下铁棒时总带有一种迟疑的意味，十分真实。他所攻击的怪物又大多为女体的部分（如被束缚的女人、长着四条长腿的生物），被打倒在地时还会不停地抽搐。这些设计为《寂静岭2》的战斗蒙上了一层施虐的阴影，玩家甚而会对眼前的怪物有所不忍，然而不打的话，看似倒地的尸体又会再度“复活”。这种矛盾且复杂的心情正让玩家自已进入了James的内心，体验他的心理活动。

玩家在游戏中的无意识行为，比如殴打Maria，或听完走廊中的话语等影响到结局的设定也是互动体验较佳的部分。玩家因为自己的行为而作出了选择，而并非依靠明显的分支选项或抉择。

《寂静岭2》为我们展开了一个丰富的世界。驱动我们打下去的是其中的故事和感情。游戏的成败，技巧或快感的要素都被竭力地淡化而为其体验服务。玩家获得了另一种满足。当我结束《寂静岭2》时，不由得想到，如果之后的“寂静岭”游戏都按此方法来制作（即每个人看到不同的寂静岭），岂非可以将此背景无限拓展出去，生发无穷的故事源泉么？

无间地狱路

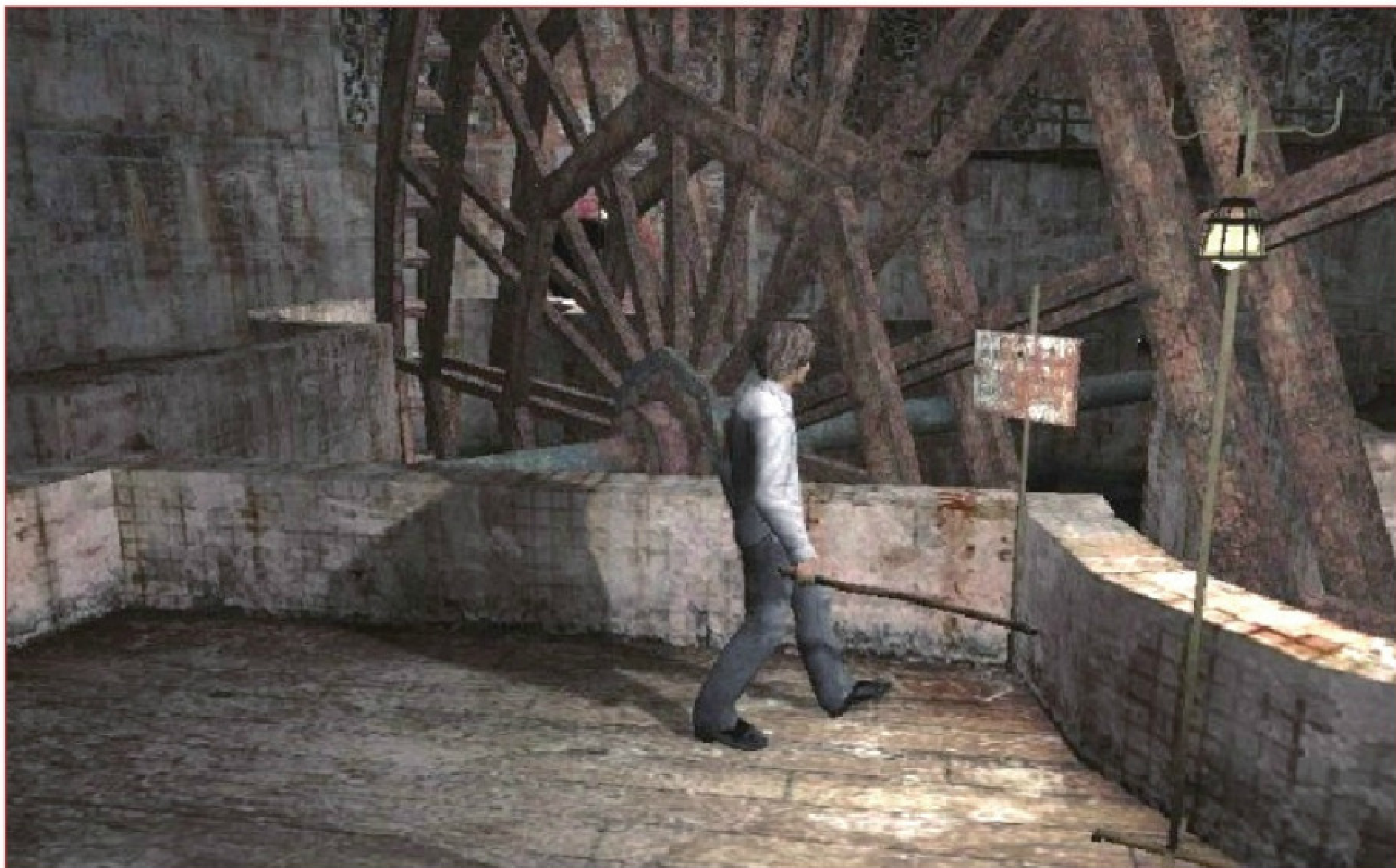
Heather从一场恶梦中醒来后，被一个自称Douglas的侦探打探身份。但她对这个陌生人并不信任，向外逃去之时却发现自己已置身于一片腥红之中，场景充满了血迹、火炎及锈斑，甚至还有无数可怕的怪物。于是她便不断地这无间地狱中寻找解脱之路……《寂静岭3》的故事还是十分清晰且紧凑的。Heather先逃生回家，发现父亲被害，于是向邪教女Claudia复仇，不断了解自己的身世，最后一切结束，与帮助她的Douglas一起逃出恶梦。

在第一幕的“逃亡”部分，Heather对不断遇到的一个个大谈神秘主义的“怪人”全部置之不睬，玩家与Heather一样只有一个目的，那就是逃离这个可怕的幻景。场景十分宽广，玩家在探索的过程中一点点地逃离，不会产生人为的生硬感。到了第二部分，主角回到了自己家中，发现父亲已死，开始“复仇”。此时Heather开始对自己的身世感兴趣，并探寻邪教的真相。和第一作相比，这样的故事设置也算是合情合理。

但仅仅是成熟的叙事并不能让《寂静岭3》成为一款令人印象深刻的作品。关键在于这一作的互动体验并不十分独特和丰富，它更像是向传统动作性回归。也许是要体现出脱逃的压迫感，3代采用了更多、更难以对付的怪物去应付玩家。音效也是降低恐惧感的元凶。纯粹的效果音配合密集的怪物同时响起，一则降低了现实感，二则这种杂乱的“叮咣”金属敲击声，完全不需要收音机的噪音作为心理预期，反而消除了对未知危险的恐惧。

可圈可点之处在于本作美术之精湛，可谓《寂静岭》系列的最高峰。表世界风格尽量还原现实，以冷色调为主；里世界则以偏暗的红、绿、黄三色为主色基调，风格变化多端：黑暗、金属风、奇怪布景、常见血泊、常见巨怪等等，里医院部分区域和后期教会最为迷幻，墙面呈迷糊的动态效果，常让人摸不到门、识别不清方向。印象最深刻的互动体验当属里医院3楼的Store Room，主人公面对大镜子里的自己逐渐被血泊包围而无法打出房门，整个房间逐渐被黑暗血红所吞噬，最后镜子里的镜像静止不动，主人公的心跳加速逐渐走向死亡，我









（左上图）游戏前期你会不断进入一个又一个莫名的场景，最后看到有个人死了
（左下图）《密室》强化了战斗，你甚至可以使用蓄力攻击，但原有的那种带有特别心理体验感的战斗已不复存在
（右上图）《密室》的所有场景几乎都是光源十分充足的，缺乏明暗对比的"寂静岭"美术风格显得平庸
（右下图）游戏开始时的主视角画面，让玩家产生一种无法对外言说的苦闷，但也仅是开始时的惊喜

慢慢摸向原来应该是门的地方……

《寂静岭3》意图将游戏的风格转变为大量怪物压迫下的脱逃/复仇为主题，但却由于其对恐惧感的设计不够周密而导致心理压迫不足。在视觉上营造出的类似佛教"无间地狱"式的场面与顺畅的叙事均为亮点，可惜情感表达上不敌前两作。

打不开的门

Henry做了个恶梦后醒来，发现他所住的302室房间的门被重重锁链给封住了。与此同时，厕所却破了一个大洞，他进洞探寻，发现是充满怪物的可怕世界，而他所遇见的人也都一个个死去，当他回来时，却发现自己正从床上醒来，这究竟是梦还是现实？

到了系列第四作，游戏的风格又发生了巨大变化。《密室》的叙事变得非常晦涩艰深，如果不仔细研究游戏中的文件，几乎完全不得要领。游戏分为两个部分：主视角的表世界302号房，随着游戏的进行，房间会不断出现剧情和变化，主人公的目的是"逃出去"；第三人称的里世界，剧情是要探明连环杀人案的真相（这部分还有大量邪教相关的内容）。虽说是侦破，但游戏在初期却没有给玩家以足够的线索进展，除了定期塞过来意义不明的纸条，玩家只是感到自己进入了一个莫名其妙的空间，继而发现自己碰到的人死了，仅此而已。

房间内的互动设定较为出彩。玩家无法出门，但随着冒险的进行，与外界的联系增多了。比如破洞可以偷窥女主角，猫眼可以看到外面的人对302室的疑心，窗户打不开但可以看到外面的风景，电话也可以拨打。你可以通过这些方式来了解外部的情况，但却没法向外部传达你的意志。让玩家产生禁闭的压抑感，成功传达了主人公的情绪状态。

可本作在恐怖感的营造部分则一败涂地。前三作皆以"视觉受限为前提"，而本作每个场景均十分明亮，敌人均处在显眼位置，没有恐惧，只需要对抗，就像任何动作游戏一样。这点在主角动作性增强上也有所体现，游戏有专门的闪避键，也有蓄力攻击，同时敌人的难度也增强了。

在《密室》里，你只是操纵着主角经历一段段离奇晦涩的剧情，但几乎没有感情体验。刻意的故弄玄虚已让系列走入了一个怪圈，将那些对世界观背景并无兴致的玩家关在门外。

外包时代

KONAMI本社开发的"寂静岭"作品到2004年即告一段落。自四代之后，系列向其它开发商外包，诞生了一些与原作风格不太相同的作品。

2007年的《寂静岭——起源》（Silent Hill: Origins，PSP、PS2）由英国厂商Climax Group开发，剧情为初代的前传，主角为卡车司机Travis，正巧撞见了一座燃着大火的宅子。他从中救出了全身烧伤的小女孩Alessa，然后便晕倒了，醒来时发现自己正身处寂静岭……

可以看出，Climax Group极力想在本作中还原经典系列的感觉，但总感觉形似而神不足。战斗有些新意，比如武器会损毁，似乎开发者的意图并不鼓励你去战斗，但被打时可以QTE挣脱或绕过敌人，导致压迫感很低。可以自由切换表里世界的设定也让里世界的惊悚感打了折扣，永远进不完的门也令人在游戏中途几乎无法坚持。说到好的一面，本作最令人欣慰的莫过于众多初代的旧角登场，让许多人回忆起11年前体验原作的经历。从感情来讲，是一种前后呼应的感动。

《寂静岭——归乡》（Silent Hill Homecoming，PC、PS3、Xbox 360）由Double Helix Games开发，被看作第五部正作。开发商几乎没有保留任何

"寂静岭"的"传统"风格，但他们自己的风格也丝毫不鲜明。图像美术不佳、游戏方式完全颠覆，战斗系统比四代更为丰富，甚至拔枪会出现越肩视角，但这一切都只是让它成为一款平庸的动作冒险游戏。

2009年，Climax Group带来了《寂静岭——破碎的记忆》（Silent Hill: Shattered Memories，PSP、PS2、Wii），游戏以初代的故事为蓝本，可以看成是一代的重制。心理分析系统为本作的创新卖点。

故事以心理问卷为开端，根据你所回答的不同，游戏里的剧情、人物、场景也会有一定差异，但这种差异除了与最后的大转折关系密切外，与主要流程和人物情感的联系乏善可陈。游戏流程主要分成为两部分，调查、探索、拍照和逃出充满敌人的冰迷宫，两者的体验截然不同，游戏将两种成熟的模式生硬地组合在一起，即使有个与初代相似的剧本也不能让它在深度心理体验上有所作为。

结语

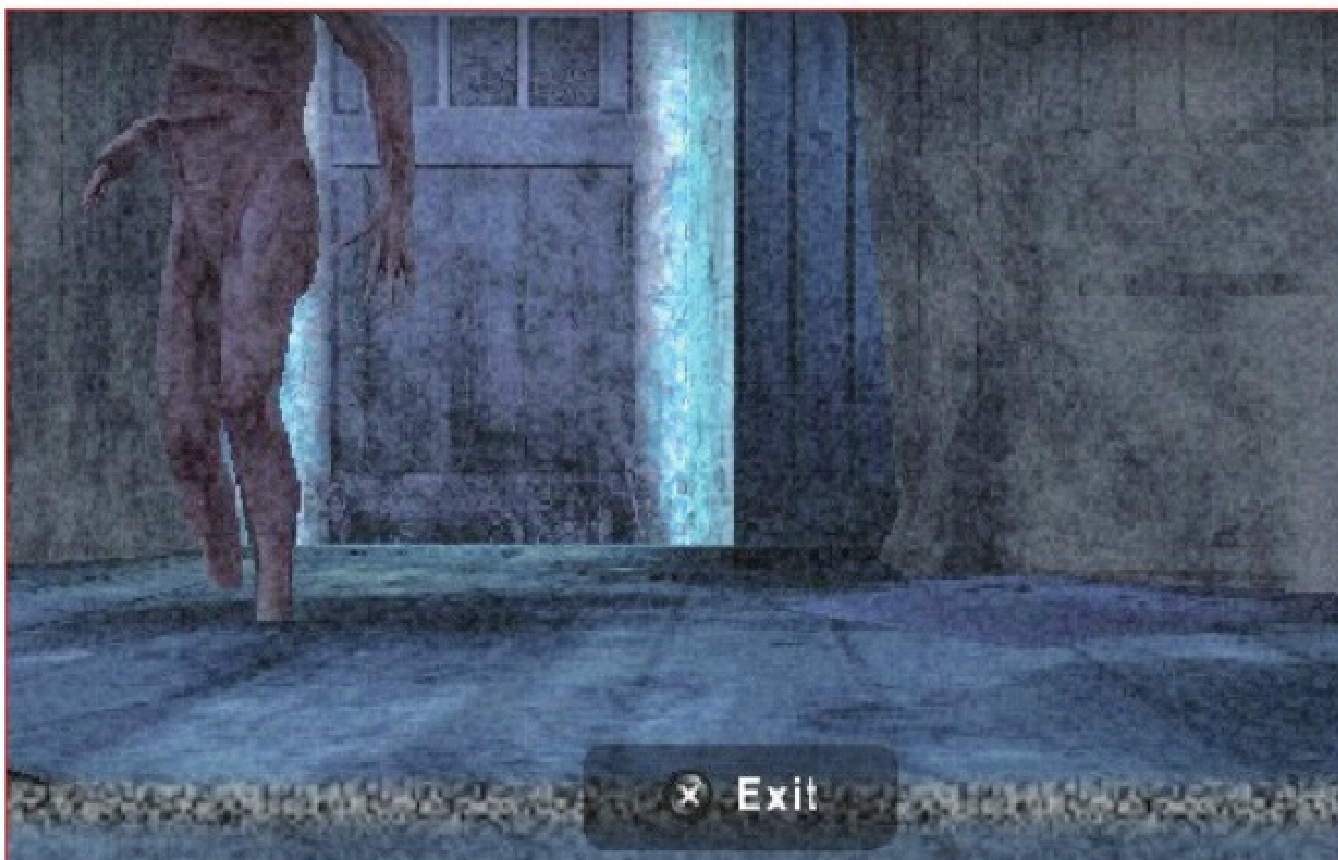
回顾并分析"寂静岭"系列的沉浮史，有神秘，有感情，有恐惧，可谓五味杂陈，让人回想不尽。我们尽量抛弃被越描越黑的宗教元素，以玩家与游戏人物的情感体验为视角来贯穿全文，可以明显看到一代的探索精神、二代的成熟，以及三代之后在所谓变化与创新中渐渐迷失游戏的初始感觉。想想看，我们读到的大多数文章，都在连篇累牍地征引游戏、官方背景或"寂静岭"电影中的元素，去考据游戏内的一个个细节，甚至到了《归乡》，为主角是否兄弟异体而争论得不可开交，但是去本末倒置地忽视了游戏中本身最原始的情感表达。当然这种表达到了系列后期也越来越贫乏，"寂静岭"系列的发展渐渐地走上了一条重在解释发散象征的套路，故事虽离奇晦涩，却越来越流于表面，尤以近年来交给Climax Group与Double Helix Games的几部作品为甚，玩家就像读着一篇"寂静岭"风格的侦探推理小说，在游戏互动部分却倾注不了感情，与故事中主人公的心理距离越来越远。

"寂静岭"系列在情感体验的道路上走了那么远，但终究迷失在雾中，在创新与回归的矛盾中找不到前进的方向。P











（上左图）"寂静岭"系列后来的衍生游戏已经失去了前几代的感觉
（上右图）"寂静岭"电影脱离不了好莱坞式的重新创造，和玩家的期待自然差很远
（中左图）到了《归乡》，游戏已经偏离原来的精神太远太远了
（中右图）《破碎的记忆》Wii版图像水准较佳，但游戏比较像大杂烩，比如这个躲藏就像是从《钟楼3》里学来的
（下图）对PSP来说，《起源》的图像很细，并且极力想还原初代的感觉

《细胞分裂——定罪》人物脸谱

谍海计中计

与女儿团聚、救总统于水火、铲除危害国家安全的奸党，Fisher实现了自己职业生涯的又一个大满贯。然而，神秘的Megiddo究竟是何方神圣？不甘心失败的他们又在计划着怎样的新阴谋？大坑已经挖下，看来SCC还不是大叔的谢幕演出。



开场动画中的“闪前”，Anna这一枪，让游戏增加了悲剧性的宿命论色彩

■江苏 防弹手柄

EMP失窃事件

【射手】“射手”（Archer）是国家安全局“第三梯队”（Third Echelon，3E）组织的特工Daniel Robert Sloane-Suarez的行动代号，他是继Fisher之后的又一名“分裂细胞”特工。Daniel出生于一个西班牙裔美国家庭，从小就表现出了超越同年龄人的天资。与绝大多数3E外勤人员不同的是，Daniel并没有军事背景：从哈佛大学获得经济学学位后，他进入国安局从事情报工作。超强的分析能力，使他总能从表象中看到更多。在铲除恐怖组织格拉斯解放前线（Grass Liberation Front）的行动中，Daniel立下大功，从而被提升为高级数据分析员。

事业上的成功并没有为Daniel提升成就感：他愈发对国安局的教条和官僚主义感到无法忍受。就在此时，3E的情报分析员Anna Grimsdottir给了他一个机会——成为“分裂细胞”，运用“第五自由”打击恐怖主义。18个月后，Daniel通过了训练，在一系列官方不予承认的行动中，这个“书生特工”的表现连那些特工战线上的老手也刮目相看。这一次，他得到任务，与俄国情报系统秘密组织“乌鸦”（Voron）的特工一道，调查即将运送到美国本土的EMP炸弹。尽管与对立组织的特务一道合作让他感到不快，并且整个任务的情报也有诸多疑点，但他依然登上了飞往莫斯科的货机。

【茶隼】“茶隼”（Kestrel）是俄国秘密情报组织“乌鸦”的特工Mikhail Andreyevitch Loskov的行动代号。Mikhail的成长史就是一部血泪史：6岁时，父母在一次车臣恐怖分子的炸弹袭击中丧生。养父母对他实施了长期的虐待，在14岁时，正值叛逆期的Mikhail将养父暴打一顿，愤然离家出走。他在圣彼得堡街头流浪，靠盗窃和抢劫为生。

18岁时，他被当地警察逮捕，随后被送往高加索地区服兵役，这种养尊处优的年轻人无法忍受的生活，让Mikhail第一次找到了人生目标。第一次车臣战争中，Mikhail所在的连队在格罗兹尼遭遇伏击。遭受了长达3天的非人折磨后，Mikhail依然没有对叛军吐出任何有价值的情报。之后一群Spetnaz特种部队攻入营地，将Mikhail营救。俄国情报局（SVR）官员Viktor Kobalev阅读了整个事件的报告，对Mikhail的忠诚和超人忍耐力印象深刻，随即将其收入麾下，成为“乌鸦”的一份子。

【故事线】3E宣称获得了这样一



（左图）所有人都小看了Andriy Kobin（右图）“茶隼”和“射手”的秘密档案以及人设形象。这两位多人模式的主角在正式剧情里连打酱油的都算不上

则情报：俄国恐怖分子即将把从前苏联军火库中窃取的电磁脉冲炸弹（EMP）部署到美国本土实施袭击。为了避免国际纠纷，俄政府同意3E特工在本土行动，他们也派出了顶尖特工“茶隼”予以协助，同时监视其行动。两名特工的合作在莫斯科的地下设施开始，首要目标是抓获俄罗斯参谋部情报局（GRU）官员Rebko，获得关于失窃EMP炸弹的下落。

完成任务后，“茶隼”和“射手”将炸弹运往一架3E派来的民用货机。任务有惊无险，总算顺利完成。还没时间同自己的生死搭档寒暄几句，“射手”的耳机中就传来了“杀死‘茶隼’”的指令。“为什么要将俄国失窃的武器运回美国？”“为什么要将合作伙伴灭口？”已经没有思考这些问题的时间，因为“茶隼”也从“射手”的通讯器屏幕上看到了这条指令。两名特工在黑暗的机舱中捉对厮杀，一人倒在了血泊中，一枚罪恶的子弹随后也射穿生还者的头颅。“鹬蚌相争，渔翁得利”，3E的爪牙——黑帮老大Andriy Kobin的狰狞面目从黑暗中浮现出来，还在冒着硝烟的枪口，宣布着一个惊天阴谋的启动。

马耳他逮捕行动

【Tom Reed】还记得在《双重间谍》的故事里，在铲除美国本土组织JBA的行动中，3E的前任主管Irving Lambert不幸阵亡，冷血悍将Thomas Jeffrey Reed接任了他的职位。Reed出生于加州首府萨克拉门托的一个贫民家庭，美国空军学院毕业后，他成了美国空军情报、监视和侦查剖析部（Air Force ISR）的数据分析员，由于表现优异，被抽调到新成立的空军网络战司令部（AFCYBER），阻止过多起针对美国的大规模网络攻击。3E成立后，他自愿调往这一部门。心理报告显示，Reed是个充满自恋情结，且控制欲强烈的人，但以前在Lambert手下，Reed给人留下的印象，只有一丝不苟的工作作风和冷酷的面容。

Reed上任后即展露了野心：他决心扩大“第五自由”的使用范围，升级“分裂细胞”特工的规模，将3E提升为凌驾美国各大情报机关乃至整个国家机器的“上帝”，以超常规手段彻底剿灭恐怖主义。他的野心被女总统Patricia Caldwell察觉，总统决心搜集证据关闭3E，察觉到自己的无上权利即将灰飞烟灭时，Reed打算先下手为强。

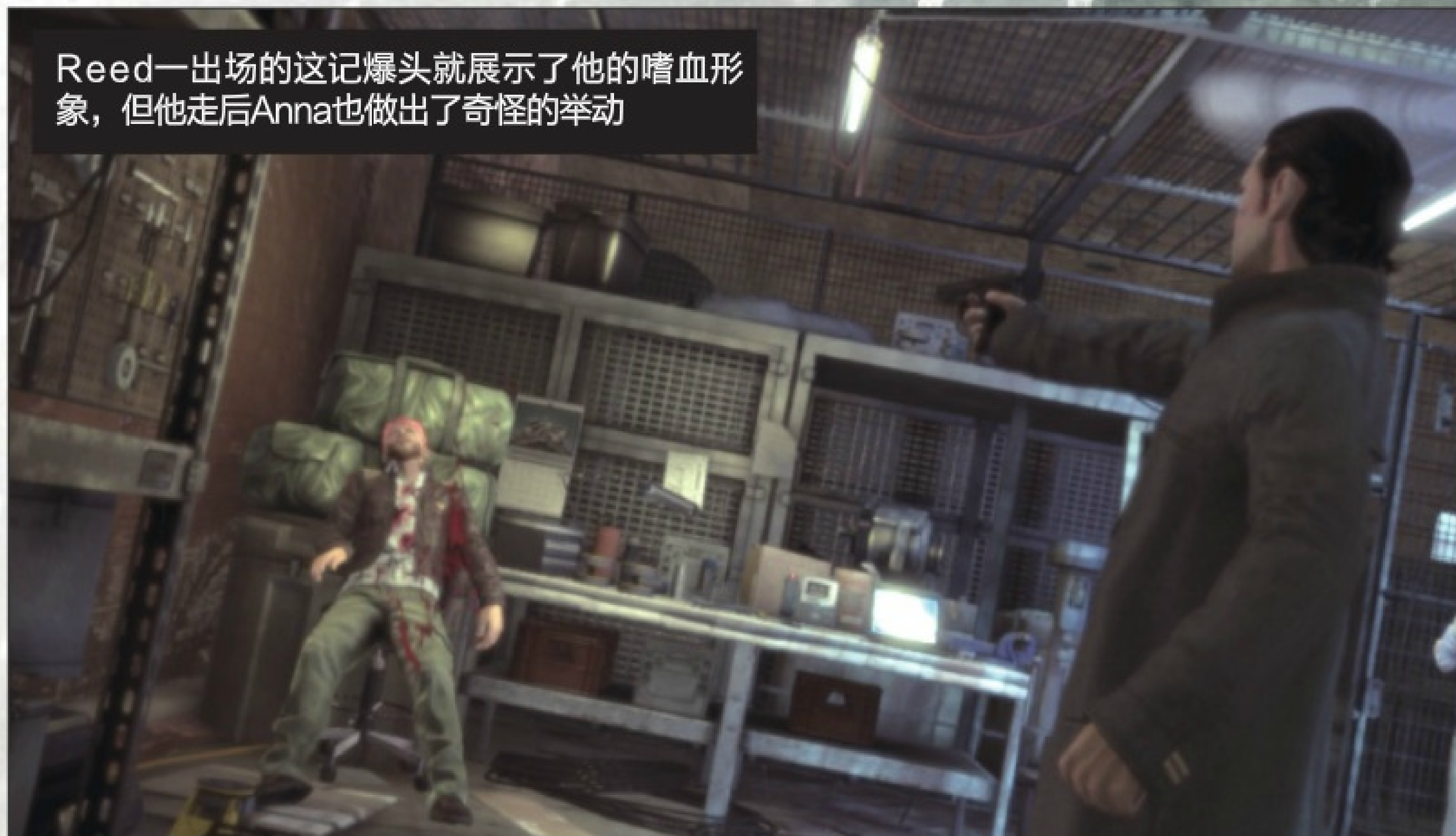
【Anna Grimsdottir】Reed上任后几乎更换了Lambert时期的全部人马，Anna却是一个例外：他非常信任这个与自己有着相同成长经历的情报分析员，Anna也在多次任务中表现了对新长官的忠诚。事实上，Anna是女总统Patricia Caldwell安插的内线，一面汇报Reed的行动，一面搜集可以扳倒新“老板”的有力证据。但此时3E已经全面落入Reed的控制，以数据分析员的身份，Anna很难独立展开调查，稍有不慎就会带来杀身之祸。于是，Anna想到了因为女儿惨死心灰意冷，从此浪迹天涯的Fisher大叔……

【Andriy Kobin】Kobin是一名穷凶极恶的欧洲犯罪集团首脑，同时也是个灰色人物——他与3E有密切合作关系，官方希望利用这个黑帮大佬去执行一些不被承认的行动。在EMP失窃事件中，他租用一架民用货机前去“接应”两名特工，然后在货仓中将他们灭口（游戏里在Kobin的宅邸中，Fisher可以找到两只尸袋，其中装着的正是“射手”与“茶隼”的尸体）。获知Fisher在马耳他后，Reed遂下令Kobin派人解决掉这个眼中钉。

【故事线】Anna知道，唯一能让







Reed一出场的这记爆头就展示了他的嗜血形象，但他走后Anna也做出了奇怪的举动







Reed是一个典型的心狠手辣的反派角色，Anna则是卧底。Anna说：“打我啊。”Fisher很吃惊：“我从没有听过这样的要求。”接下来就是他们搭档，上演苦肉计

Fisher重新出山的方法，就是给予他一个为爱女Sarah复仇的机会。于是她一面向Reed宣称Fisher了解EMP失窃事件，一面联系到Fisher，谎称杀死Sarah的凶手就在马耳他，与Reed一道精心设置了一个完美的诱捕行动。对Reed而言，他急需通过Fisher知道EMP失窃的泄密渠道，以及还有多少人知道了他的阴谋。对Anna来说，这次诱捕的真实目的就是获得一个可以和Fisher面谈，请求他为总统的特别行动提供支援的机会。但在3E的监控下，如果不采用这种计中计的方式，任何与大叔的联系都会造成自己的“泄底”，这就是马耳他行动的真实意图。

以Kobin作为诱饵，果然激起了Fisher的满腔仇恨，在宅邸中，Fisher将Kobin揍得鼻青脸肿，但却得到一个匪夷所思的信息：Kobin说自己早就知道Fisher会找上门来，“他们”已经恭候多时了。尽管此时Fisher意识到这是一个圈套，但已经为时已晚：一群“分裂细胞”特工从天而降，Fisher不得不在Anna的“劝说”下放下武器。被麻醉后，人事不省的Fisher被押往弗吉尼亚州由私人军事公司“黑箭”控制的Price机场。

在这里，Anna向Fisher揭示了自己的真实身份，并且希望得到Fisher的帮助。被拒绝并没有出乎Sarah的意料，于是她拿出了让Fisher大吃一惊的情报：原来Sarah并没有死，她正在Anna的保护中！Fisher并没有欣喜若狂，因为Sarah死讯是他最信任的Lambert亲口告知的，相比Anna，Fisher更愿意相信Lambert。可Fisher最终还是相信了Anna——谁能放弃让自己的挚爱死而复生的机会呢？

调查“白盒”实验室

【Victor Coste】Victor Coste是Fisher的军中战友，他也是Fisher回到美国后唯一信任的人。在逃出Price机场后，Fisher立刻拨通了挚友的电话求助。

这里有一段历史：1991年的海湾战争时期，Fisher和Coste都是“海豹”特种部队的一员，在迪瓦尼耶（Diwaniya），两人所在的小队遭遇伏击，结果Fisher被俘。Coste拒绝执行撤退命令，只身一人找到了Fisher，在空军火力支援的帮助下，两人成功从虎口中逃脱。20年后，Coste与他的前任长官成立了一家安全顾问公司，从事电磁研究的“白盒”实验室（White Box Technologies）正是他的前客户，同时也是Fisher的调查对象。得知Fisher的境遇后，Coste毫不犹豫地向老友伸出援手。

【故事线】为了保险起见，Fisher选择在华盛顿纪念碑下举行的大型嘉年华中与Coste见面，但到达游乐场，Fisher发现至少有3名特工在跟踪Coste的行踪，看来他们已经预料到了Fisher首先会去找谁。

打发掉几个盯梢，两位多年未见的生死战友终于见面，简单的寒暄后，Coste告诉Fisher，自己曾经的前客户“白盒”被一个名叫Lucius Galliad的人收购，他同时也是“黑箭”的老板，他将整个实验室的领导层全部被解雇，只留下了科研人员。大量实枪荷弹的“黑箭”佣兵，以及“白盒”正在紧锣密鼓中进行的EMP研究，使看似毫无头绪的调查工作有了明确的方向。还没有来得及感谢Coste的无私帮助，“黑箭”佣兵伪装成城市救援人员，以游乐场附近出现瓦斯泄漏为由驱散了这里的游客，准备解决掉Fisher。再度逃脱后的Fisher的下一个目标，就是“白盒”。

遗憾的是，Fisher晚来了一步——“黑箭”已经将改造完成的EMP炸弹运走，剩下的佣兵正在负责毁灭证据





Reed与Lucius在林肯纪念堂的密谋，但这次会面并不是神不知、鬼不觉

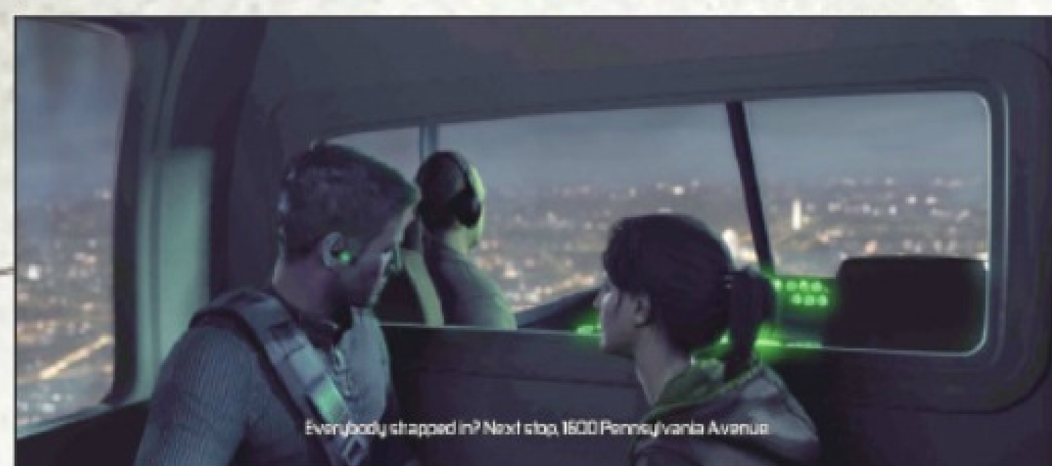


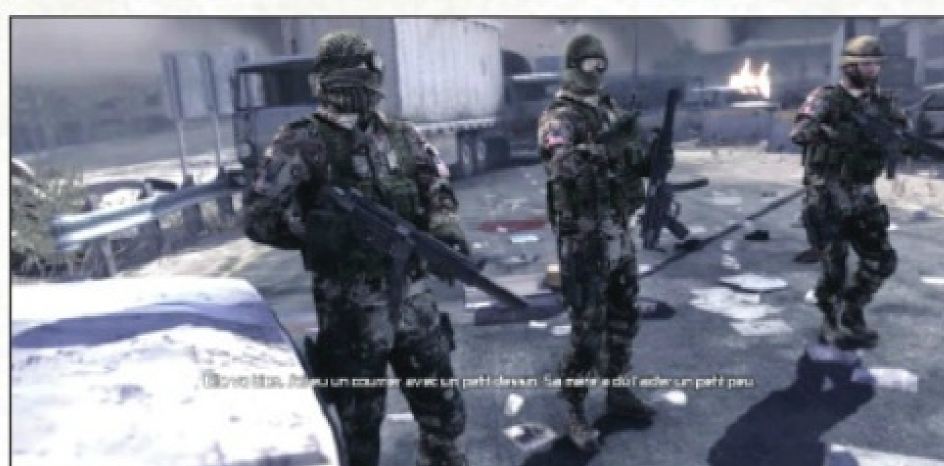




（左图）“你们所熟悉的Sam Fisher已经死了。”，Victor这句开场白，宣告了以往八字步大叔的形象成为历史

（右图）伊拉克“死亡公路”上的剧情闪回





和屠杀参与此事的研究人员。Fisher的调查陷入了死胡同，唯一剩下的线索，就是“白盒”的新老板。Anna分析了Fisher上传的计算机数据，发现Lucius Galliad与Tom Reed私交甚密。至此，整个阴谋的管理层、执行层和支援层已经付出了水面：3E与“黑箭”实为蛇鼠一窝，然而这个阴谋的目的、实施方式以及它的执行时间究竟是什么？通过日程表交叉比对，Anna发现Reed和Galliad即将在于林肯纪念堂会面。此时总统准备给予Fisher支援，特勤局探员给了大叔一张记者证，帮助他混进会场。

林肯纪念堂窃听

【Megiddo】Megiddo是《定罪》中引出的一个势力遍布全世界的神秘组织，地位类似于《潜龙谍影2》中的“爱国者”。他们对全世界的政治、经济和军事有着重大的影响力，但只有极少数权贵才知道他们的存在。女总统Caldwell由于拒绝合作，而成为了他们急于铲除的对象。

【故事线】在林肯纪念堂的会面中，Galliad以自己是“Megiddo的人”自居，对Reed出言不逊，他没有料到的是，Reed是Megiddo安插到美国政府高层中的一个内鬼，也是此次阴谋的执行者。Reed离开后，Fisher将Galliad制服，并且审问到了重要的情报：“黑箭”已经在华盛顿安装了3枚足以覆盖全城的EMP，利用电磁脉冲瘫痪整个华盛顿的电力和通讯系统，具体的行动时间就在当晚！正当Fisher希望得到进一步情报时，Galliad被一名伪装成摄影师的杀手爆头，随后这名杀手也被汽车炸弹轰上了西天，一条线索彻底中断……

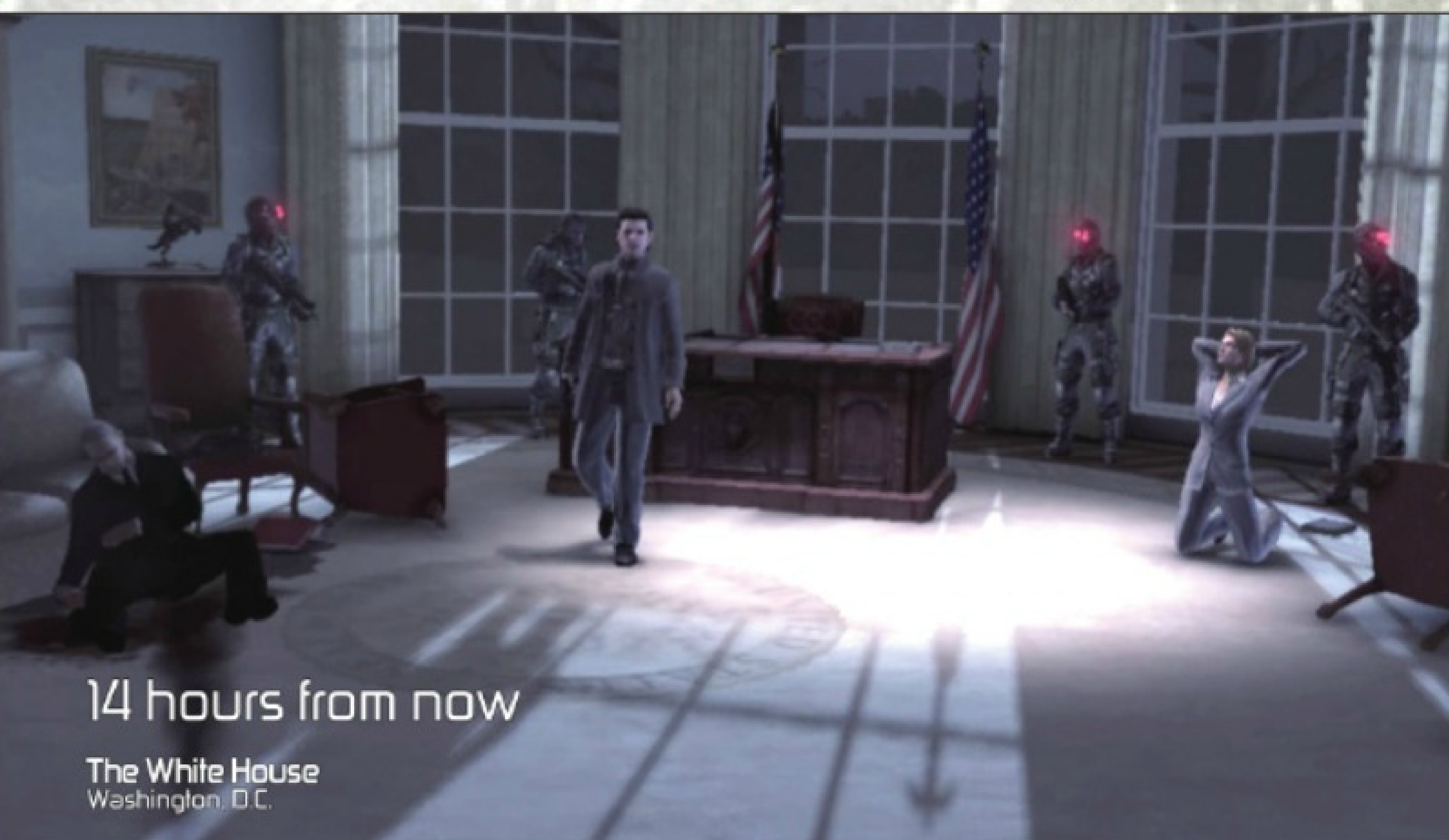
故地重游

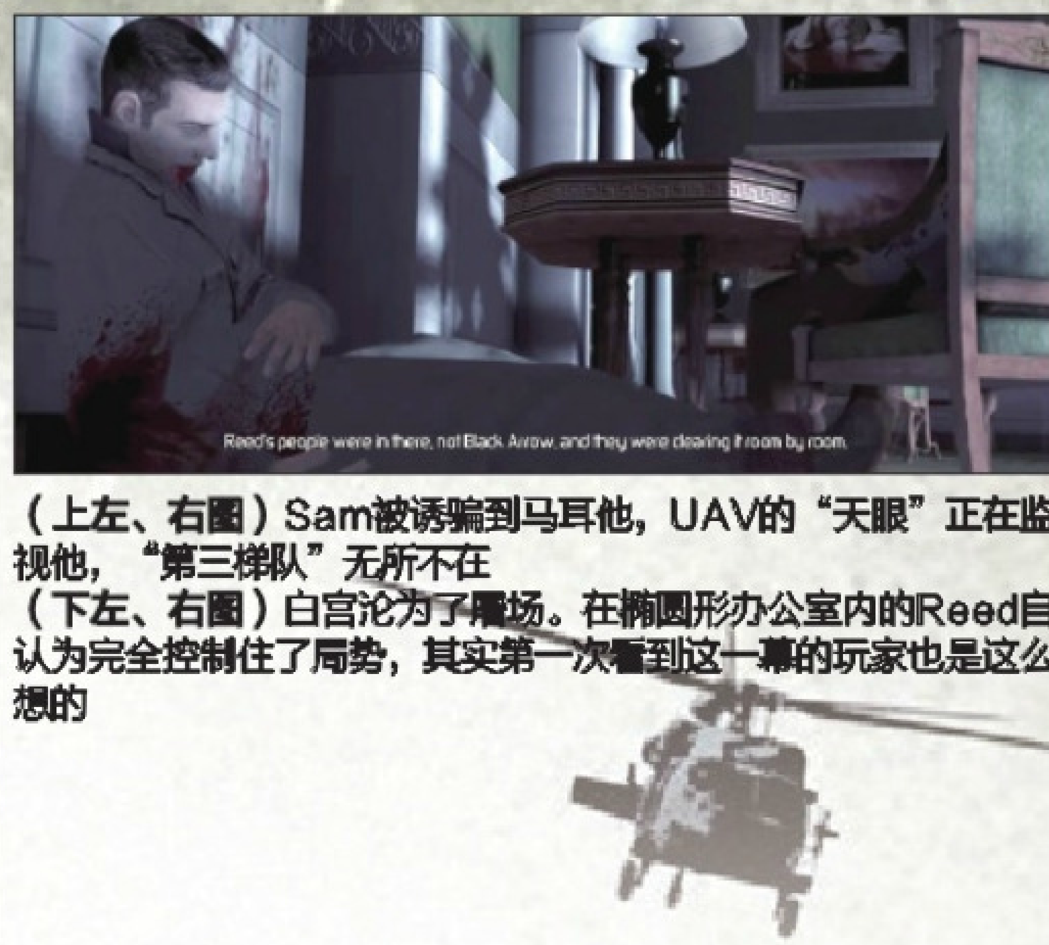
【Irving Lambert】Lambert不仅是3E的总指挥，也是Fisher的良师益友，尽管从年龄上看，Lambert应该叫Fisher一声大哥才对。作为Fisher最信任的人，Lambert的阵亡是他离开3E的直接原因之一。在SCC发售前，不少玩家通过IMDB信息看到了配音演员Dennis Haysbert的名字，因此开始期待这位黑大叔的“复活”。正式版游戏选取了Lambert在JBA总部被Fisher枪击身亡这个情节选择分支，作为官方设定。Lambert留下的一段录音，却为Fisher揭开了一个难以接受，却又不能不去面对的真相。

【故事线】Fisher决定马不停蹄前往3E总部，Tom Reed会有他想知道的答案。躲藏在特勤局SUV后备箱中的Fisher顺利潜入3E的地下停车场，并成功潜入至Tom Reed的办公室，但他没有想到，在这里坐镇的居然是诱捕自己的大恶棍Andriy Kobin。这个一脸欠揍像的家伙再度被Fisher海扁了一顿，这次他对大叔毫无保留地说出了一切：Megiddo希望女总统Caldwell能够像前任那样，成为他们控制的傀儡。遭到拒绝后，他们寻求副总统Calvin Sampson的合作，并且激活了安插在3E中的内鬼Reed。华盛顿EMP袭击的目的，就是造成全城电力传输与通信中断，从而赶在陆军救援部队到达前杀入白宫，干掉总统，将Samson按照《宪法》的总统继任程序“合法”扶正。Reed在这次行动中也可以让3E避免被裁撤的命运，从而实现自己的野心。Kobin还表示自己根本就不认识Sarah，他只是奉命提供一具体貌特征与其类似的尸体。当初是Lambert告诉自己Sarah遭遇意外身亡的消息，“凶手”Kobin却声称自己根本就没有这场谋杀，而Anna则表示Sarah正在自己的监护之下。女儿究竟是生是死？坠入云雾中的Fisher只能前往Anna的办公室寻找真相。









（上左、右图）Sam被诱骗到马耳他，UAV的“天眼”正在监视他，“第三梯队”无所不在
（下左、右图）白宫沦为了屠场。在椭圆形办公室内的Reed自认为完全控制住了局势，其实第一次看到这一幕的玩家也是这么想的

Anna通过视频电话系统，为Fisher播放了Lambert殉职前的一段录音：“我得到了可靠情报，3E内部有人要对Sam的女儿Sarah Fisher不利。一旦Sarah被挟持，可能造成Sam的行动被第三方控制，这是我不能允许的。所以我做出了这样一个艰难的决定：雇佣Kobin伪造了Sarah身亡的假象，更换了Sarah的身份，并且将她转移到华盛顿，使这个无辜女孩的生命避免成为恐怖势力的筹码。我对最好的朋友撒了谎，我很遗憾为了国家利益做出这一选择，但在内鬼查明前，没有更好的办法能够保证Sarah的生命安全。内奸一日不除，Fisher就只能生活在这个弥天大谎中……”

已经不再是3E一员的Fisher听到这段录音后怒不可遏，因为他最好的朋友与最信任的人居然欺骗了他，并且让他在过去3年里一直活在悲痛与懊悔中。现在当务之急是找到自己的女儿，没想到Anna此时依然将女儿与即将爆炸的EMP“捆绑”到一起，她告诉Fisher，其中的一枚EMP就部署在密歇根大街蓄水池，而Sarah就住在附近。此时已经来不及同时阻止3枚EMP的引爆，只能解除其中一枚，避免华盛顿全面瘫痪，同时也挽救女儿的生命。在要求Coste驾驶直升机火速前往女儿的住处接应后，大叔冲出了启动自毁装置的3E总部，马不停蹄赶往EMP装置所在地现场，准备放手一搏。

Coste是个值得信赖的朋友，在他的协助下，Fisher毁掉了EMP装置，与女儿团聚。望着一片大乱的华盛顿，Fisher决定不再趟浑水。幸亏女儿要求父亲赶快前往白宫协助Anna，Fisher才意识到不铲除这群叛国者，自己和女儿永远也不会有安宁。他接过Coste递上的作战背心，火速前往白宫救驾……

断罪：白宫血战

【Calvin Sampson】当初竞选时，Sampson就对自己作为副总统参选表示不满，这意味着他梦寐以求的总统梦无法实现，Sampson一直希望取代Caldwell。他与正在酝酿颠覆政府阴谋的Megiddo组织一拍即合，林肯纪念堂演讲的目的，就是提供一个与Megiddo代理人，以及Tom Reed详细磋商计划细节的机会。EMP席卷华盛顿后，还没有确认Caldwell的死亡，Sampson就迫不及待地前往白宫新闻发布厅，宣读早已经准备好的演讲稿：Caldwell在恐怖袭击中被前3E的叛逆特工Sam Fisher暗杀，自己已经成为美国的新任总统。

【Caldwell】David Bowers总统任期结束后，Caldwell成了美国历史上的第一位女总统。与前任的国家安全观不同的是，Caldwell奉行“程序正义”，而非“目标正义”，对以反恐为名行违反宪法、侵犯人权的“第五自由”极度反感，上任后的第一件事就是着手关闭3E，但苦于没有充分的证据。

【故事线】与白宫中血流成河相比，此时华盛顿街头的混乱如同一场聚会般轻松：总统幕僚和白宫工作人员被屠杀殆尽。穿越尸山血海，Fisher终于与Anna见面，Anna要求大叔再做出一次牺牲：让自己打一枪，然后押解到椭圆形办公室，完成Reed交代给自己最后一项任务——活捉Fisher，把刺杀总统的罪名栽赃到他的头上。

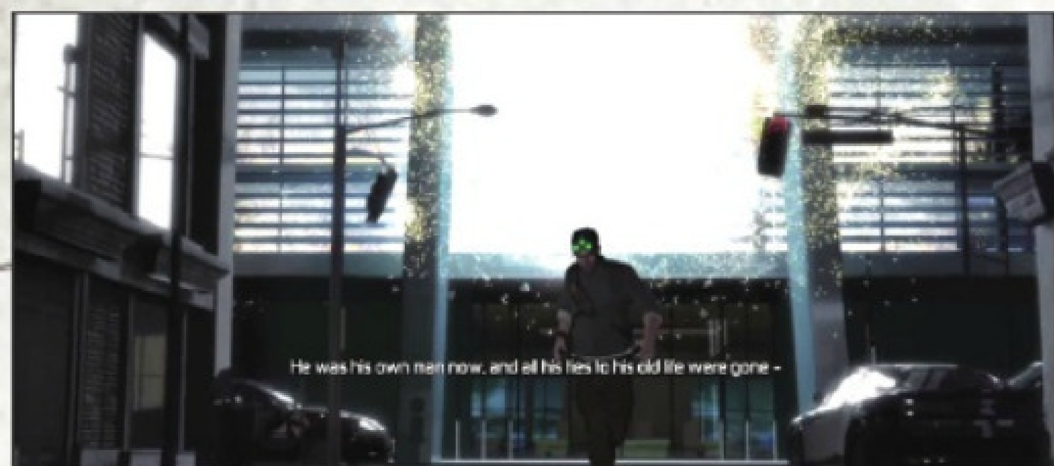
Caldwell已经被控制，Tom Reed与一群“分裂细胞”特工在总统办公室中等候Fisher的到来，好为这个罪恶的计划划上句号。

Reed已经按捺不住成功的喜悦。他将自己精心设计的计划和盘托出：华盛顿遇袭，陆军即将前来控制局











副总统被Fisher射残了双腿，之前一刻他还叫嚣自己是“防弹”的





Sam炸翻了第三梯队总部，也得到了特勤局的帮助，最终救出了女儿。大叔累了，想就此结束，但是懂事的Sarah要求父亲继续执行任务

势。如果陆军先于自己得手之前到达，那么就任由“黑箭”和军队交火，3E趁乱干掉总统，让“黑箭”背起颠覆政府的黑锅。如果在得手后军方抵达，那么“黑箭”就用来充当救驾援军，自己则摇身一变，成为挽救副总统生命的英雄。Lambert一直没有查出来的内鬼，其实就是Reed。正是这样一个意图绑架Sarah用以要挟Fisher为Megiddo卖命的内鬼的存在，使得Fisher度过了整整3年的痛苦时光。Reed没有想到的是，Anna反戈一击，与Fisher在最后关头成功上演大逆转。将Reed一拳打倒在“坚毅桌”（美国总统办公桌的别名，源于它是由英国皇家海军“坚毅号”上的木板打造而成）上，Fisher也用手中的武器，实施了自己的定罪裁决。

不是结束

与女儿团聚、救总统于水火、铲除危害国家安全的奸党，Fisher实现了自己职业生涯的又一个大满贯。然而，神秘的Megiddo究竟是何方神圣？不甘心失败的他们又在计划着怎样的新阴谋？大坑已经挖下，看来SCC还不是大叔的谢幕演出。两位合作模式中的新主角的“打酱油”命运，暗示着Ubisoft Montreal目前还并不准备为大叔寻找继任者。

在享受天伦之乐之余，他注定还得为下面的冒险再做准备。

龙世纪——起源之觉醒

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《觉醒》是最新欧美流派RPG巨擘《龙之纪元：起源》的首部资料片，这部资料片新增6位队友、6类转职职业、7处场景、3项通用技能、16种天赋、40种法术，玩家可以引入原作主角，也能自建新人物开始游戏。话说上次灾疫大入侵被击退后，阿玛兰丁城附近有大量暗魔怪活动频繁，身为灰衣骑士的主人公受国王阿里斯泰委派全权处理这场危机，经过调查主角发现暗魔怪分为两派，一派力图摆脱上古龙魔的奴役走向自由，另一派则依旧沉溺于无尽的战争和屠戮，是建立团结统一战线剪除威胁费若登的邪恶势力？还是不分青红皂白格杀勿论？一切留待玩家自己决定。


资料片里的龙实力大减


快感十足的混战

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

新作要点

①资料片人物等级封顶35级，多处商人NPC都有洗点药剂出售，还有两种无限量供应的盾徽图样可供装饰盾牌用。

②每位队员最多可同时拥有3项转职职业，三大基础职业战士、盗贼、法师各增2类转职职业，战士系增加守护者（Guardian）和精魂武士（Spirit Warrior），盗贼系增加军团斥候（Legionnaire Scout）和影者（Shadow），法师系增加战斗法师（Battlemage）和Keeper。所有转职书均可在威吉要塞和阿玛兰丁城的商人处买到。

③资料片中登场的队友共7人，其中奥格伦是旧相识，女骑士麦芮是个跑龙套的短命鬼，剩下的人类男法师安德斯、人类男盗贼纳撒尼尔、精灵女法师维乐娜、矮人女盗贼丝格朗、幻境武士贾思提斯才是可以奉陪全场的新队友。通过赠送特定礼品可提升队友好感，另外在特定场景或特定景物也有对话可提升关系，不过所有队

精品	总评 8.8
制作	BioWare
发行	美国艺电
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.2
上手精通 Difficulty	8.9
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.2

友均无恋爱剧情。

④新增的通用技能为符石学、活力和灵性三项，符石学可利用各种配方生产镶嵌到武器和护甲上的高级符石，活力能逐级提升角色生命值，灵性能逐级提升角色魔力或精力。

⑤前作中利用弓弩远射程单拉怪物的BUG仍在，利用这个优势可轻易将单只怪物从群怪中拉出逐个杀掉，


王座大厅里有存放装备的私人宝箱


资料片全体队员合影


琳琅满目的货物

但本作高档装备太多，战斗难度明显偏低，即使不用BUG也能轻松过关。

⑥本作中的商人基本集中在威吉要塞和阿玛兰丁城，他们出售的各种极品装备令人眼红，但是价格让人望而止步。搞个符石生产线可以迅速摆脱贫困，先给主角买瓶洗点药剂，通用技能中把符石学加满到四级。接着跑一趟阿玛兰丁城，在西南角商人那里购买威胁符石图纸（Menacing Rune Tracing）。然后回到王座大厅把所有闲杂物品都存到私人宝箱里，向法师塔女大使赛拉购买制作威胁符石的四


新增的通用技能

种原料，分别为新手免疫符石、新手银符石、空白符石、浸蚀剂各一份，这些原料全都无限量供应。投入成本合计1金74银35铜，制成的威胁符石卖给塞拉可获3金2银5铜，扣除成本净赚1金28银15铜，如果批量生产利润非同小可，从此金钱不再是个问题。

⑦如果懒得连勤劳致富路都不愿意的人，这里还有一个办法，去当坏人。初到阿玛兰丁城时跟那个举止诡秘的盗贼谈话，同意帮助走私贩偷运货物。到王冠与狮子酒馆找矮人招待接下第一个任务，完成后进入通向地下暗河码头见到走私贩子首领，与其对话可获得15金币的任务奖励，完毕后再次对话仍然可以得到15金币，无限重复直到玩家感觉自己不再囊中羞涩。

剧情攻略

威吉要塞（Vigil's Keep）

前作中入侵费若登的暗魔军团首领龙形恶魔被主角等一帮英雄击败，灾疫大入侵（Blight）宣告失败，失去指挥的暗魔军团溃散为多股势力继续在戴纳瑞城至北方海岸之间的广袤地区活动。如果引入前作主角，主人公将以费若登国灰衣骑士团指挥官的身份赶往阿玛兰丁城（Amaranthine）增援，如重新自建角色，主角身份会变


进入要塞搜寻暗魔怪

成来自奥莱国的灰衣骑士团指挥官。主人公与同行女骑士麦芮（Mhairi）抵达阿玛兰丁城附近的威吉要塞（Vigil's Keep），走近要塞大门遇到一名仓皇逃命的士兵，干掉追来的三名暗魔怪后与士兵交谈，得知这里遭到暗魔族部队偷袭，要塞内守军伤亡惨重，听说有个身份不明的法师也在与怪物战斗。搜寻周围农田消灭隐藏的暗魔怪，进入要塞后遭遇的群敌中还有一名巨魔，先肃清两侧巷道中围攻商人和士兵的怪物，然后上中间台阶，内城门轰然倒下的同时更多怪物涌出。

杀进内城，在过道处与麦芮有对话可提升或降低友好度，消灭暗魔


与枯萎者的搏斗

怪后上右侧楼梯进门遇到叛逃法师安德斯（Anders），安德斯不满本来被圣堂武士擒住要带回法环之塔惩办，恰好遇上暗魔怪人侵，看押他的圣堂武士们在混战中全部阵亡。招收安德斯加入队伍后，经过弩炮绕到内城过道左侧平台，扳动开关打开城堡闸门会目睹对面阳台上有个矮人技师用炸药诱杀几只暗魔怪。进入城堡后记住要先解决法师怪，搜索附近房间寻找宝箱并拯救被困平民，在正北房间中见到前作中的矮人狂战士奥格伦（Oghren），协助消灭屋内怪物后与奥格伦交谈，得知他来威吉要塞是想加入灰衣骑士团继续为正义而战。奥格伦加入队伍后，在走廊发现奄奄一息的武士罗兰德，罗兰德死前透露这次袭击要塞的暗魔怪首领是个能口吐人言的特殊暗魔怪。

杀到城堡顶部平台见到一群暗魔怪劫持了城堡总管法莱尔（Varel），迎战它们的首领枯萎者（The Withered），这个Boss可以被击倒或冻结，先集中火力迅速清掉枯萎者的跟班，然后扛怪肉盾拉住仇恨，输出伤害职业慢慢磨死他，安德斯可为队友们加血治疗。打败枯萎者救下法莱尔后，费若登新任国王阿里斯泰带着大队骑士正好路过此地。阿里斯泰任命主角接管阿玛兰丁城地区并负责清



剿暗魔怪事宜，当务之急需招募人手增强灰衣骑士团实力，眼前的安德斯、奥格伦、麦芮都是现成人选，但阿里斯泰身边的女圣堂武士莱洛克（Rylock）认出安德斯是法师塔通缉的要犯，对话中主角可选择利用灰衣骑士特有的豁免招募权征召安德斯。随后的灰衣骑士加入仪式上，三名候选者喝下暗魔怪血液配制的试炼药剂，奥格伦与安德斯顺利通过，但麦芮却不幸身亡，她所携带的武器装备将自动返还到主角背包中。

加入仪式结束后，威吉要塞卫队长加勒万（Garevel）和女财务顾问伍茜（Woolsey）赶到王座大厅，他们带来了暗魔怪在矮人地下迷宫死灰复燃的消息。与法莱尔对话接到主线任务“黑暗沼泽之影”，他告诉主角城堡中原先有一位灰衣骑士克里斯多夫，暗魔怪袭击之前克里斯多夫去阿玛兰丁城打探线索；与伍茜对话接到主线任务“正义之路”，她请求主角尽快打通阿玛兰丁与戴纳瑞之间的商贸路线，否则本地经济将陷入破产并有可能导致饥荒，在阿玛兰丁城可以找到一个叫穆维斯（Mervis）的商会代表详谈此事；与加若维交谈接到主线任务“最后的军团”，他报告称有个叫寇伯特（Colbert）的猎人在地下迷宫的某处裂谷发现大批暗魔怪活动，寇伯特现在正在阿玛兰丁城内。这三个主线任务可不分先后顺序完成，每个主线任务包含一处新场景和一名新队友，但强烈建议将黑暗沼泽放到最后，因为这个任务有BUG会导致后期招纳的队友无法加入灰衣骑士团。在王座大厅里还有商人尤里（Yuriah）和法师塔驻本地大使赛拉（Cera），赛拉出售各种符石并提供符石镶嵌服务。


三大主线任务等待着玩家

从正门离开王座大厅，门口的列兵给予两个分支任务并报告说要塞里抓住个小偷，四名灰衣骑士一起动手才将他制服。往右进地牢先让卫兵去叫法莱尔，打开牢门与小偷对话，这位哥们儿原来是前作中助纣为虐的豪依伯爵的儿子纳撒尼尔（Nathaniel），威吉要塞原本是豪依家族的领地，豪依伯爵被前作主角杀死后，这座要塞被转赠给灰衣骑士团，家破人亡的豪依公子悄悄溜回来想找点昔日回忆却被当成小偷擒住。选择对话最后一项对法莱尔宣布如何处置纳撒尼尔，可以选择处决、放走或招募他加入灰衣骑士团。此事了结后返回王座大厅，法莱尔告知本地属臣贵族们前来拜见主角这位新领主，女财务顾问伍茜要主角说服更多的商人来威吉要塞做生意，乡村贵族艾迪布雷克（Eddelbrek）恳求主角多派士兵巡守农庄， 城市女贵族埃丝玛瑞勒（Esmerelle）则建议增兵保护阿玛兰丁城，还有位女爵士塔穆拉（Tamra）报告称贵族中有人意图刺杀主角，她需要一点时间才能破译截获的加密信件。最后与法莱尔交谈，对刺杀阴谋他有两个建议，主角可以去阿玛兰丁城找个绰号叫“黑狼”的情报贩子调查此事，或者命令每位贵族轮流到要塞里“长期做客”以防不测，但这样做肯定会激起众贵族不满。对兵力分配的问题，法莱尔提出五种选择方案，第一是将此事交给卫队长加勒万自主解决，加勒万会增兵阿玛兰丁城；第二是增兵防守阿玛兰丁城；第三是增兵巡守农庄；第四是多派兵保障商路畅通；第五是努力保护所有防区。选择增兵农庄将影响游戏结局，选择保障商路畅通可使王座大厅内的尤里出售新商品，但暗魔怪会在各地大肆行凶，从而引发市民和农民暴动。做出决定后让法莱尔宣布结束参拜大会，离开王座大厅与圣女雕像旁的女军士长交谈，得知从来袭的暗魔怪有不少仍被困在地下洞穴中，选择让女军士长带路进入地下室。沿途战斗中应多按Tab键查看那各种可互动目标，在躺满暗魔怪尸体的房间内发现一只受伤战犬，狗脖子上的铭牌写着一个名字安德里娅（Adria），这个女人似乎是纳撒尼


国王阿里斯泰驾到


豪依伯爵的儿子纳撒尼尔


属臣贵族参拜新领主大会

尔的养母。往前走不断遭到蜕变的僵尸攻击，最后找到也变成僵尸的安德里娅，战斗结束后发现洞口被巨石阻塞，女军士长带着矮人石匠大师赶来，谈话中推测这个洞口可能通向矮人地下迷宫（Deep Roads），石匠大师需要一些时间才能清理巨石找到彻底堵住洞口的办法。返回要塞，这里除铁匠和石匠的分支任务外，左侧院子里还能遇到豪依家族的老仆，他告知纳撒尼尔的妹妹嫁给了阿玛兰丁城内的某个商人，此时可以动身前往阿玛兰丁城。



阿玛兰丁城其实不大，城外有个举止诡秘的盗贼会请主角帮助走私货物，附近还能找到猎人寇伯特和他的伙伴，通过交谈得知他们在诺特伍


阿玛兰丁城比威吉要塞大不了多少


城内街道上有很多重要NPC

德山（Knotwood Hills）的裂谷中发现大量暗魔怪。进城门时卫兵会以稽查走私为由要求搜身，旁边的巡官艾登（Aiden）会上前解围并请主角协助打击哄抬物价的走私贩子。进城左转自动见到纳撒尼尔的妹妹，纳撒尼尔从妹妹口中得知自己的父亲作恶多端。与附近头上标有箭头的可疑男子对话会遭到雇佣打手伏击，消灭打手后沿着街道向北追赶可疑男子，如此循环多次后来到城外神秘小屋，消灭所有流氓后向艾登报告找到走私贩的窝藏点。再回神秘小屋杀死诡秘盗贼缴获钥匙，进入地下暗河码头消灭走私贩首领，最后向艾登复命完成此任务。如果选择协助走私贩，可到王冠与狮子酒馆与柜台后的矮人招待交谈进行下一步任务。城北路边有个戴蒙面头盔的卫兵，他就是情报贩子“黑狼”，要先支付50金币他才会正式开始调查刺杀主角的幕后黑手。在城东北角可以找到安德斯的朋友女盗贼纳玛娅（Namaya）开启安德斯的队友任务，即帮助安德斯偷回他的血样以永远摆脱圣堂武士的追杀，根据情报进入城西南的废弃库房却遭到莱洛克等圣堂武士伏击，原来这居然是个引蛇出洞的圈套，主角要保护安德斯最后只能动手干掉莱洛克等人。在城东教会大厅入口平台还能遇见前作队友女法师温，温请主角前往文丁森林寻找失踪的同事艾纳斯（Ines）。

正义之路（The Righteous Path）

在阿玛兰丁城西南角找到商会代表穆维斯，他让主角去南部的文丁森林（Wending Wood）调查车队受袭真相，事成后商会将给予重金酬谢。出发前往文丁森林，刚进谷口就看见一支商队被袭击后留下的残骸，从现场惨烈程度看不像强盗所为，继续前进目睹强盗和树精混战，消灭他们并搜刮附近宝物。在通向北面地区的桥头遇见一名逃命强盗，他告诉主角有个女精灵法师在乱杀人。很快女法师维乐娜（Velanna）出现，她自称妹妹被商人车队绑架，如果商队不交人她会一直袭击路过的所有车辆。走到地图北端后向东迂回，路口不远


发现强盗和树精在混战

处有要塞石匠需要的花岗岩矿，沿途有暗魔怪和更多树精，还有两尊会说话的石像，战争石像自称是史前蛮人武士，因受古代魔法师诅咒被禁锢在石头中，他请求主角到旁边法阵召唤古魔法师灵魂并将其杀死，这样他才能获得解脱。与他的兄弟和平石像交谈得知杀死古魔法师灵魂并不能解除诅咒，主角可以劝说战争石像接受命运，或选择召唤古魔法师开打。如果选择战斗，往回走点，找到路边一堆骨骸，点击后出现古魔法师，打倒这个灵魂后回去交差。再往前有个奇怪


地图东部的法阵谜题

的法阵，点击机关石引导火焰走遍阵中所有节点，最后返回起点，解这个谜题的关键是先内圈再外圈，成功后法阵中央会出现一口箱子，里面是条所有属性+3，精神抗性+10的项链。在地图东南角发现温的同事艾纳斯，这位女植物学家声称找不到某种植物种子就不离开这片森林，到地图最北端可以找到她要的种子，回来交给艾纳斯终于打发走这个佣女人。在艾纳斯附近有只老树精，击倒后可获得打造盾牌所需的心之木。

返回北端路口，山顶上的精灵营地空无一人，附近还有几座新坟。下坡到西面扫清树精和狼群，最后找到一名商队幸存者，他告诉主角暗魔怪偷袭精灵营地并嫁祸给商队。真相大白之际主角等人遭到暗魔怪围攻，之后如果靠近山顶还会遭到树精和狼群阻击，追到山顶营地说服维乐娜加

入队伍。地图正北方的银矿井肯定是暗魔怪藏身的巢穴，但进去前最好存个进度。进入矿洞没多久被暗魔怪Boss缔造者（The Architect）全体催眠，醒来发现四人都被关进大牢，身上装备也全没了。变为僵尸跟随缔造者的维乐娜妹妹偷偷来探望姐姐，说


手刃巨魔的慢动作要酷镜头


大战缔造者的仆龙

服力高可从她手中获得钥匙，众英雄打开牢门赤手空拳干掉两名暗魔守卫夺得几件装备。在北面实验室平台上按左右左右顺序拨动两根试验杠杆，四根火炬熄灭后密室内毒气排出，绕到入口打开原先被魔法封印的门，进入密室从箱子中获得一件套装皮甲。向南路口有大量暗魔怪把守，利用高台上的弩炮轰杀，往前沿着洞穴走一段会见到穿戴着某位队友装备的试验暗魔怪，干掉它夺回装备。在右侧小洞穴中发现重伤的灰衣骑士基南（Keenan），他请求主角干掉暗魔怪Boss夺回自己的结婚戒指带给远在阿玛兰丁城的妻子。前面还会出现另外三只试验怪以及更多暗魔小怪，夺回全部装备后在东北角的龙穴迎战小Boss驯龙者，打败他可夺得一柄T8级别的双手锤和基南的结婚戒指。继续往南，经过缔造者书房上台阶，在商人阿玛斯（Armaas）旁的大箱子里可取回装备外的原先所有物品。进入大厅见到缔造者，这家伙似乎明白是维乐娜的妹妹释放的众英雄，他召唤两只红色仆龙发动攻击，主角等人赢得战斗胜利后缔造者带着维乐娜之妹逃走，急于救出妹妹的维乐娜决定加入灰衣骑士团。接下来返回阿玛兰丁城找商会代表穆维斯以及基南的妻子交任务，或去威吉要塞为维乐娜举办加入仪式。在王座大厅里与法莱尔交谈可裁决领地上的各种官司纠纷。

最后的军团（Last of the Legion）

威吉要塞地下室堵塞的洞口这时也应该被石匠打开，从楼梯爬下去后进入地下迷宫。第一个路口向北来到祭献神坛前，点击祭台会有四种选择，拿走祭台上的钱财会遭到后面的两个傀儡攻击，放上污秽神像会使祭台和傀儡崩坏，放上钻石或黄金神像可获得一柄T8级别的双手斧。往西沿隧道走到尽头，从南面通道来到有战士雕像的地方，干掉埋伏的骷髅怪。在西北角的密室内迎战幽暗妖术师（The Dark Theurge），它能召唤骷髅兵助战，但只要打败妖术师所有骷髅会自动消失。启动密室中央的怪异经纬仪，被封印在屋角的妖术师变成一只怨灵（Wraith）从东侧出口逃跑。追进隧道撞上大群暗魔怪，其中有一只巨魔指挥官，巨魔指挥官被击倒后会被怨灵附体再度复活，战斗结束女军士长和石匠大师赶来，他们发现隧道尽头竟然是传说中的矮人大垒门，通过它可以到达奥扎玛等矮人地下都市。与女军士长谈话选择返回地面，然后再次进入要塞地下室，利用缴获的钥匙打开最西端的墓室门，搜索墓室里的石棺获得第四把钥匙。分别将


隧道深处暗藏杀机


实力强悍的巨魔指挥官

四把钥匙插入四个匙孔中打开通向墓室深处的密门，进去后翻动石棺引出三名被怨灵附体的阿瓦领主武士，击败他们可彻底消灭怨灵，同时还能缴获若干高档装备。

根据猎人寇伯特提供的线索，众英雄旅行来到诺特伍德山。过桥下到裂谷中，从暗魔怪手中救下被擒的女矮人盗贼丝格朗（Sigrun），从她口中得知矮人地下要塞卡荷罗（Kal'Hirol）遭到暗魔怪洗劫，英勇善战的矮人亡者军团全军覆灭。进入卡荷罗区后在路边发现丝格朗的战友祖卡（Jukka），祖卡临死前告诉众人暗魔怪巢母正在地下深处孵化暗魔军团，必须将他们尽早歼灭。来到卡


诺特伍德山的裂谷


围攻失落者的地狱火傀儡

荷罗入口前，按照丝格朗的建议从侧门暗道进入主厅，经过傀儡大厅时要当心地上的机关石板。在卡荷罗随处可见到当地居民和士兵的灵魂仍在誓死抗击暗魔怪，沿途翻箱倒柜得到一双远古靴子和一件破碎胸甲。从南面绕到主厅东侧进入贸易区，发现两派暗魔怪在自相残杀，还有大量恶心的暗魔幼虫。东北角有个铁砧可用来修复附近找到的损毁兵器。地图东侧的囚笼中关着想来寻宝的史蒂凡（Steafan），放走他可得到一块高级火焰符石。东南角的墓室里有口锁住的石棺，附近五块符碑是个简单的谜题，先按下符碑前的符板，再找和符板一样的另一块符碑点击即可将先前的符碑与符板配成相同一对，五对碑板全部配好即可打开石棺获得里面的

装备。从东南角辗转绕到西南角后有两个出口，一条通向诺特伍德山地面，另一条通向下层卡荷罗。进入下层卡荷罗后，目睹缔造者派来的暗魔怪头目被失落者（The Lost）操纵的地狱火傀儡所杀，失落者效忠的母妖（Mother）与缔造者似乎是势不两立的对头。干掉失落者和地狱火傀儡后，前面路上会出现无数肉质触手，不用理会这些触手，尽快跑到大坑边砍断两根铁链，顶部巨石球会落下去杀死坑内所有孵化幼虫的巢母。

返回威吉要塞为丝格朗举行加入仪式。此前如果先回阿玛兰丁城找"黑狼"可获悉阴谋刺杀主角的贵族们将碰头开会，大地图上出现一个叫老斯塔克农庄（Old Stark's Farm）的新地点，立即出现到那里干掉所有图谋不轨的贵族。在这期间最早警告主角的女爵士塔穆拉会被蛮牛骑士特莫利（Temmerly）谋杀，回王座大厅处理政务时可能会遇上这桩案子，可以选择因为证据不足释放特莫利，或是直接吊死他。如果没去催"黑狼"要调查结果，回到要塞将看见一帮农夫堵住城堡大门抗议暗魔怪引发的饥荒，即使努力说服也会演变为一场流血冲突。进入王座大厅后突然遭到反叛贵族和杀手的联合袭击，法莱尔挺身挡住射向主角的一发弩箭，混战中女贵族埃丝玛瑞勒为首的反叛贵族们被一网打尽。


王座大厅内突现暗杀危机

黑暗沼泽之影（Shadows of the Blackmarsh）

灰衣骑士克里斯多夫住在城东北角的王冠与狮子酒馆，从老板和侍女那里打听到克里斯多夫外出多日未归，用老板给的钥匙打开客房门，进去后查看墙上地图发现克里斯多夫去了黑暗沼泽（The Blackmarsh）调查暗魔怪踪迹。抵达黑暗沼泽先进入一座荒废的村庄，消灭附近活动的人狼，从村庄废墟西门进入沼泽，沼泽里有三处绿光萦绕的幻境门，但此时有魔法屏障无法通过。找到克里斯多夫的帐篷和毛毯，搜索到地图东北角发现克里斯多夫的尸体，此时大批暗魔怪悄然出现，为首能说人话的自称一号（The First），原来这都是母妖设下的圈套，将克里斯多夫引到此地并杀掉只是为了诱主角前来。说完一号摸出母妖给的法宝将主角等人送入幻境（Fade），不料他自己也被传进了幻境。一号发现自己被母妖出卖后异常愤怒，他拒绝了主角要求结盟的建议，独自去寻找走出幻境的方法。这个幻境的地形与现实世界中的黑暗沼泽相同，附近有很多可永久提升基础属性的宝物。消灭沿途遇到的妖魔鬼怪，在现实中幻境门的位置有三座祭台，旁边隐约还有宝箱的幻象，干掉旁边的魅魔后点击祭台可关闭现实中的屏障。六根石柱组成的法阵是个简单谜题，要求玩家按照正确顺序点击石柱激活火焰，最终将六根石柱全部点燃，如果点错会全部熄火，多试几次肯定能过。启动法阵消灭地下冒出的火焰怒魔，然后按下法阵中央的控制台。进村的大门现在关着，绕到教堂后面会遇见一个自称来给祖父上坟的女孩，骷髅怪来袭时神秘女孩逃入墓穴躲藏，战斗结束后进入暗影墓穴，在东侧尽头找到女孩，她变身攻击主角，将其击败可解脱被恶魔束缚的女孩灵魂。


一号施法将主角等人拖入幻境


进入王冠与狮子酒馆

从墓穴南面通道出去来到村子里，门口卫兵告知村民们正在一位武士协助下与邪恶的女男爵抗争。先绕行四周拾取增加属性的宝物，靠近教堂见到武士贾思提斯（Justice）的灵魂带着村民堵在女男爵的府邸门口，原来女男爵拐走村中孩子充作巫术材料，愤怒的村民纵火焚烧伯爵府，女伯爵临死前施法将全村人连同自己带入幻境，妄图在灵魂世界继续奴役村民。来自外部世界的贾思提斯路见不平拔刀相助，主角与他交谈可选择协


矮人女英雄丝格朗


武士贾思提斯率村民们堵女男爵的大门


贾思提斯借尸还魂

这里烧得乱七八糟，先协助守军消灭城门外暗魔怪，巡官艾登称整座城池在暗魔幼虫的偷袭中已差不多完蛋。这时城外走来一名会说人话的暗魔怪信使，他自称奉缔造者命令给主角送信，原来攻击阿玛兰丁城的暗魔怪是母妖的手下，但母妖真正的目标是威吉要塞，暗魔怪主力部队正在偷偷向威吉要塞进发，与母妖势不两立的缔造者为赢得灰衣骑士的信任立刻派出信使前来报警。形势十万火急，主角必须选择要么坚守阿玛兰丁城，要么烧掉阿玛兰丁城率军回防威吉要塞，


赶到阿玛兰丁城投入战斗

助攻击伯爵府。当大家冲进伯爵府后，女伯爵身后居然闪出一号，原来他在女伯爵面前夸下海口说自己能收拾主角等人，作为报答女伯爵会以主角的灵魂为材料施法将他送回现实世界。战斗开始后贾思提斯单挑女伯爵，主角这边主要对付一号和女伯爵的手下，一番混战后一号落败，气急败坏的女伯爵索性以一号的灵魂为材料施法将主角等人送回现实世界。此时地上克里斯多夫的尸体突然复活，原来贾思提斯的灵魂借用了这具无主躯壳，他告诉主角女伯爵也回到了现实世界，她的真实身份是来自幻境的傲魔，只有把这个巫婆彻底铲除才能让村民们获得解脱，贾思提斯可以为大家的武器提供特殊附魔破除幻境魔法屏障。注意旁边一号的尸体上可拾取套装重甲胸甲，进入沼泽再去三处绿光幻境门，打开宝箱获得套装重甲的其他三件，去法阵那里可以得到一条腰带。最后返回村庄废墟，在中央大院里迎战变身女男爵，为民除害后无处可去的贾思提斯加入主角队伍，因为他借用的是灰衣骑士的躯体，因此没有必要再为他举行加入仪式。消灭女伯爵后可继续完成本地的分支任务，比如收齐四块龙骨到地图西北角的山顶召唤一只名为黑暗沼泽女王的幽灵龙进行屠龙挑战，屠龙后从旁边骨堆里得到的远古龙骨可交给威吉要塞的铁匠制作一柄长剑或双手大剑。返回威吉要塞时还可能遇到前来寻夫的克里斯多夫妻子奥拉（Aura），获悉真相后奥拉悲痛欲绝挥泪而去，贾思提斯过意不去提出寻找奥拉致歉，如果主角同意可带队到阿玛兰丁城，在教会大厅左侧小屋内可找到奥拉。奥拉被贾思提斯的诚意所打动，她要求贾思提斯消灭暗魔怪为自己的丈夫复仇。

觉醒（The Awakening）

完成三大主线任务后返回威吉要塞王座大厅，与法莱尔谈话中可选择是否召集贵族迎战暗魔怪大军，如果还想做分支任务可选择暂时不召集，否则将会强制进入后期剧情。强烈建议此时先完成各队友任务，送礼对话，力争将友好度提到最高。召开军议后，一名女孩跑来报告暗魔怪大军正在攻打阿玛兰丁城，法莱尔认为现在调集要塞内的部队已经来不及了，主角可以提议自己带精锐小队先行，对话中选择三名队友出发。到阿玛兰丁城后发现暗魔怪已经把


缔造者派来的暗魔信使

游戏简评

《觉醒》讲述的是暗魔怪内部分裂的故事，原本极度邪恶的暗魔族生物饮用灰衣骑士的鲜血后会变得和人一样有独立思维能力，它们将不再屈从于上古龙魔的召唤奴役，一直威胁着整个大陆的暗魔灾疫入侵竟有可能从此绝迹，作为正义代表的灰衣骑士主角开始介入这场新的风波。实际上，这款资料片只是为了让那些在原作中饱受压抑和摧残的玩家有一个痛快宣泄的机会，新增城市场景其实只有威吉要塞和阿玛兰丁城，大量商人被压缩在这两处地点，T8、T9级别的装备比比皆是，各种大小Boss也玩命掉高档武器和强力套装，有了尖端装备打任何Boss都如同砍瓜切菜，双持武器战士的伤害输出远超前作，弓弩盗贼更是超级杀人王。战斗如此轻松，血瓶魔瓶全都可以直接丢商店，新增的精力瓶本来是为缓解战士和盗贼激战中接不上气的窘迫，但在大量强力装备支持下这些东西也成了没用的摆设。发现加错点无法拿起传说中的神器？没关系，几个金币买瓶洗点药剂就搞定，瞬间摆脱重练人物的烦恼。与这帮暴发户相比，原作中主角那伙人简直就是叫花子的命，钱少没装备不说，打个Boss还忒费劲，原作中随便一个Boss换到《觉醒》里都能雄霸天下。所以别看是资料片，但两者给玩家的感觉大不一样，一个需要在艰难困苦中挣扎求生，另一个却是酣畅淋漓地体验华丽战斗，在原作中饱尝费若登冒险家们的艰辛，在资料片中尽情释放强大引擎带来的快感，这大概是《觉醒》的最大意义。

两者只能二选一，在说服不满队友的对话中有多次机会可更改这项影响后续剧情的决定。

阿玛兰丁之战（The Assault on Amaranthine）

如果选择留下坚守阿玛兰丁城，带着小队入城先向左扫荡暗魔怪部队，沿顺时针方向环城一圈杀退路上见到的所有怪物并救下七群卫兵，最后与城防卫队长谈话得知城外暗魔大军即将发动总攻，现在可以到教会去略作休整。来到教堂里很快又有卫兵来报告王冠与狮子酒馆突然出现大批暗魔怪，那里需要紧急增援。赶紧带上人马过去，从酒馆进入走私贩子的秘密通道，经过地下码头从城外出来，一路上需干掉三名暗魔将军和若干暗魔幼虫、杂兵，最后还要对付一名强化护甲的高级巨魔。消灭这些敌人后总算保住了阿玛兰丁城，欢呼声中卫队长报告称威吉要塞那边情况不明，缔造者的信使同时送来了母妖地下巢穴的位置，现在就是去和母妖决战的时刻。


消灭城内街道上的暗魔怪


干掉最后的强化护甲高级巨魔

威吉要塞之战（The Siege of Vigil's Keep）

如果选择烧掉阿玛兰丁城带兵回援威吉要塞，阿玛兰丁城将被夷为平地，回到王座大厅发现威吉要塞的战斗已经打响，之前如果完成了要塞内的各种分支任务这时就能获得不少优势，例如矮人石匠大师会修建更为坚固的城防，乡村贵族艾迪布雷克将征募到更多民兵，铁匠三人组也能为士兵们提供优质的武器装备。跟随卫队长加勒万冲向要塞大门投入战斗，主画面右上角会出现增援图标，除骑士、步兵和民兵三类兵种外还有铁匠炸弹和高台弓手的远程火力支援。打退大门方向的进攻后，跟随卫队长返回内城阻击东院内出现的暗魔幼虫，接着回正门顶住多只巨魔，激战中要塞总管法莱尔不幸牺牲。暂时打退敌人后前院已经陷落，按照卫队长的指示返回内城缩小防御圈，更多强力暗魔怪涌现，最后压阵登场的也是一名强化护甲的高级巨魔，打倒它即可赢得战斗胜利。战后女军士长来报告，根据暗魔怪们撤退的痕迹找到了母妖地下巢穴位置，主角决定率精锐小队前去斩草除根。




阿玛兰丁城化作一片火海


为总管法莱尔报仇雪恨

堕落深渊（Depths of Depravity）

来到大地图上出现的新地点，进入龙骨废墟后见到两派暗魔怪相互混战，推进至地图南端迎击一条巨龙，先清附近幼虫再屠龙，可惜这条龙不掉装备。进入龙陨大厅，如果队伍里有维乐娜，维乐娜的妹妹会出现并为缔造者申辩，选择相信她可以提高维乐娜的好感。沿着螺旋楼梯杀下去，砍怪的同时注意从尸体和肉囊上收集黄色水晶，将四块水晶插入楼梯底部环形法阵的四个插槽激活远古式文特帝国的魔法，此时主画面右上角会出现四种威力强大的支援法术。继续前进至第二处法阵，缔造者出现称暗魔族一直受远古龙魔驱使，缔造者需要灰衣骑士之血才能改变暗魔族的宿命，为此他最初派出枯萎者前往威吉要塞谈判，但威吉要塞将枯萎者的靠近判断为意图袭击，两边一动手误解更深。灰衣骑士通过饮用暗魔族的血液获得抵抗邪恶的能力，暗魔怪同样也可以通过服用少许灰衣骑士的血获得抵抗龙魔的奴役召唤的能力，解脱后的暗魔怪将获得独立人格，母妖就是缔造者早期解脱的暗魔怪之一，她唆使那些尚未觉醒的同类反对缔造者，妄图建


这条巨龙无宝可获



立自己的权力帝国。缔造者希望能与主角联手干掉母妖，这样他才能继续暗魔族的解放大业，说不定此后每隔几百年就来一次的灾疫入侵将永远成为历史。纳撒尼尔、奥格伦、维乐娜支持与缔造者结盟，安德斯、贾思提斯、丝格朗反对与缔造者结盟，主角的决定肯定无法让所有人都满意，注意队伍里如果有贾思提斯或丝格朗，而且主角与他们的关系未达到最高等级，选择与缔造者结盟这两位会当场翻脸开打。选择干掉缔造者就要与他以及他的女矮人护卫乌瑟（Utha）战斗，乌瑟曾是灰衣骑士，她无偿献出了唤醒暗魔族的第一滴血。处理完缔造者后，激活另外两座远古法阵，最终进入洞窟挑战母妖。缔造者的幻象出现与母妖对质，但狂性大发的母妖压根无法理解缔造者的民族解放大业，大家谈不拢只能动手开扁。体型庞大的母妖无法移动，但她会召唤大量触须、幼虫并能近距离喷吐毒液，耐心先收拾触须和幼虫，然后利用远程火力慢慢磨死她。杀死母妖后世界恢复宁静，地面上的暗魔怪纷纷销声匿迹，游戏通关后会介绍各处场景、势力以及队友们的结局，曾经拯救世界的主角会因为前作中的婚恋关系和自身背景出现九种不同归宿。

1.前作中主角为女性并嫁给阿里斯泰：本作通关后主角会策马返回皇宫并受到臣民们的热烈欢迎，阿里斯泰在皇宫大门前笑颜相迎。几年过后，身为王后的主角突然无故消失，没有人知道为什么，但大家都认为主角的传奇尚未结束。

2.前作中主角为女性并与阿里斯泰相恋但最后未结婚：本作通关后有传言称主角回到阿里斯泰身边，这对情侣从此远离费若登和皇宫。后来有人看到过主角与阿里斯泰为灰衣骑士的荣誉并肩战斗，也有人自称在戴纳瑞城的皇宫里看见过他们。几年后，女主角与阿里斯泰消失于世间，也许他们去执行灰衣骑士团的秘密任务，也许他们开始了一段新的冒险之旅，再没有人看到过他们，大多数人都相信这对神仙眷侣一定还有未完的故事。

3.前作中主角为男性并娶前王后阿诺莱为妻：本作通关后主角返回皇宫，阿诺莱笑脸相迎，几年后主角神秘消失，没有人知道为什么，但大家都认为主角的传奇尚未结束。

4.前作中主角在结尾时如果选择继续效忠国王：本作通关后主角返回戴纳瑞城皇宫，有流言称主角才是掌控这个国家的实权人物。几年后主角神秘消失，没有人知道原因。

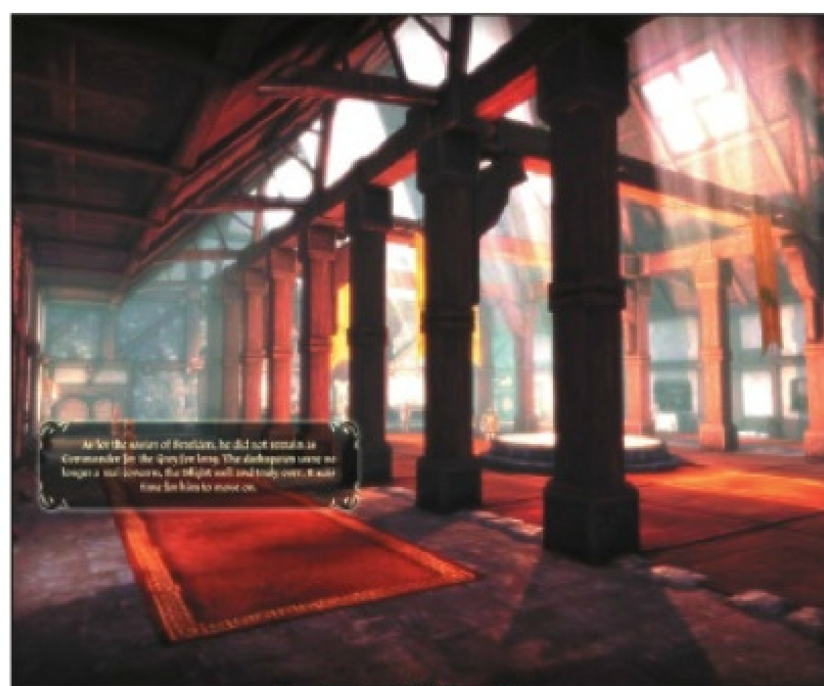
5.前作中主角与摩瑞根有恋情并在后期同意摩瑞根的怀孕计划，前作通关后也未与其他人发生婚恋关系：



选择如何对待缔造者会引发队友关系变化

本作通关后主角离开威吉要塞，后来有人说主角去寻找某位黑头发的女法师，在上次抗击灾疫入侵的战斗中这位女法师曾与主角并肩战斗过。没有人知道主角最后是否找到那位女法师，但主角从此再也没有返回过威吉要塞。

6.前作中主角与丽莲娜有恋情：本作通关后因为灾疫入侵彻底结束，主角辞去骑士团指挥官职务，有人传言主角与丽莲娜在一起。灾疫入侵结束一年后，有人在戴纳瑞城看见过这对情侣，但主角从此再没有返回过威吉要塞。



主人公的结局之一

7.前作中主角与扎弗兰有恋情：本作通关后有人说主角前往安提万去寻找扎弗兰，有传言称主角与扎弗兰曾在安提万都城的一次盛大活动中亮相，也有人说他们接管了乌鸦暗杀团，也许他们仍在继续冒险。

8.如果主角是来自奥莱国的灰衣骑士：本作通关后主角仍留在威吉要塞担任骑士团指挥官，后被调回位于魏斯豪普特堡的灰衣骑士团总部，有传言称那里将有一场新的灾疫入侵，但主角此后再没有返回过威吉要塞。

9.不符合以上条件的结局：主角因未知原因突然销声匿迹，但大家都认为主角的冒险传奇尚未结束。



母妖是本作中最恶心的怪物

Grand Theft Auto Episodes From Liberty City

《侠盗猎车手4——全剧情攻略

为什么要玩这款游戏

本作是资料片《失落与诅咒》和《托尼之歌》的合集，可独立运行，有近50个精彩纷呈的主线任务，剧情内容上比较丰富，较正篇毫不逊色。《失落与诅咒》和《托尼之歌》可看作是两部外传，分别以混迹黑道的失落帮二当家强尼和出没于夜总会场所的路易斯为主角，从各自的视角来审视这座罪恶的都市。游戏的时间线和正篇是相同的，故事里不但有秉性各异的新人物登场，正篇里的主角尼科，还有表哥罗曼，肌肉男布鲁西，黑手党角头雷等很多角色也会客串登场。

两部资料片交代了正篇里钻石事件很多没有披露细节，如钻石的来历，为何出售钻石的是名厨师？博物馆那个开枪的人是谁？最终钻石的归宿又是什么？正篇和两部资料片这三条主线，从不同的角度将钻石事件勾勒得脉络清晰。如果你玩过正篇，那么对这两部资料片也一定喜爱。



《侠盗猎车手4——失落与诅咒》主线剧情攻略

Grand Theft Auto IV : Lost & Damned

一群车手说笑着走出俱乐部，骑上重型摩托车穿行在夜色雨幕之中。为首的是自由城飞车党失落帮（the Lost）的二当家强尼（Johnny Klebitz）。今天是大当家比利（Billy Grey）假释出狱的日子，因此帮派的精英倾巢出动赶往监狱，为刚刚脱掉囚衣的老大接风洗尘。监狱外，神父查德（Chad）苦口婆心的叮咛着，比利拍着胸脯表示已经洗心革面，重获新生。



总评	9.0	
制作	Rockstar North	
发行	Rockstar Games	
类型	动作	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	9.2
上手精通	Difficulty	8.9
画面	Graphics	8.8
音效	Sound	9.3
创新	Creativity	9.0
剧情	Story	9.2

操作键位	
系统	
主菜单：Esc	接受：回车
大地图缩放：鼠标滑轮	
设定目的地：鼠标右键	
拖动地图：按住鼠标左键并划动	
普通	
改变视角：V	使用电话：方向键↑
拨号码：按两次方向键↑	
放下电话：退格键	雷达缩放：T
观看后面：C	拒捕：F2
步行	
移动：WSAD	奔跑：左Shift
跳跃：空格	

攻击/射击：鼠标左键		锁定目标：鼠标右键	
进入车辆：F		动作：E	
切换武器：鼠标滑轮		蹲伏：左Ctrl靠在掩体	
后：Q		填弹：R	
瞄准镜头缩放：鼠标滑轮			
驾驶			
左转：A	右转：D	加速：W	刹车：S
手闸：空格		前倾：左Shift	
后倾：左Ctrl		退出车辆：F	
射击：鼠标左键		瞄准：鼠标右键	
切换武器：Q/Z		前灯：H	
喇叭：G		观看后面：C	
改变视角：V		动画视角：Caps Lock	
切换广播频道：鼠标滑轮		切换歌曲：N/B	
关掉电台：X		放下武器：R	
直升机			
拉升/俯冲：W/S		左/右翻转：A/D	
左/右旋转：小键盘数字4/6			
前后倾斜：小键数字8/2			
旋转视角：按住鼠标右键并拖动			
射击：数字键0/鼠标左键			
搏斗			
目标锁定：鼠标右键		推1：鼠标左键	
推2：R	踢：Q	格挡：空格	
武器快捷键			
徒手：1	冷兵器：2	手枪：3	霰弹枪：4
微冲：5	自动步枪：6	狙击步枪：7	
重武器：8	手雷：9	特殊道具：0	

自由城故事》

■辽宁 枫红一刀流

载着比利回到帮派俱乐部喝酒庆祝，这个骄横霸道、脾气火暴的家伙不过刚喝两杯，就因为一辆摩托车和强尼吵了起来，强尼于是连珠炮似



强尼带领着兄弟们在午夜的街头疾驶

的大倒苦水。在比利闯祸入狱后，他为了支付高昂的律师费，以及维持车队的正常运作，只好把那辆摩托车给卖掉了，这辆车还是当初他和安格斯（Angus，就是现在坐在轮椅上的那哥们）一起亲手为比利打造的。吵闹归吵闹，兄弟还是兄弟，老大要车，做兄弟的还得立马去找。

清洗（Clean and Serene）

强尼载着比利，带着一帮兄弟浩浩荡荡的出发了。赶到布罕区的摩托用品商店，绰号帅哥的老板见来者气势汹汹知道不好对付，满脸堆笑顾左右而言它，就是不肯透露摩托车的下落。强尼一把揪过他来摁向发动的车轮，这家伙立刻吓得屁滚尿流，说车子在叫做死亡天使（Angels of Death）的帮派手里。强尼等人放开帅哥，比利拿榔头在他英俊的脸上敲了一记，让这位帅哥永远的破相了。

驾摩托前往死亡天使的场子，掏出双筒猎枪清掉里面的混混，比利成功抢回自己的坐骑，强尼驾驶摩托跟着老大返往帮派俱乐部。路上介绍系统的车队行驶功能，和兄弟们结队行驶时，老大身后会出现失落帮的队徽标志，将摩托车骑到上面保持一段时间，可以自动回血并修复摩托车的损伤。

回到帮派俱乐部，强尼意识到这才是麻烦的开始，劝比利收敛点，别让自己整天为他收拾烂摊子，自己有很多正事要办呢。比利不以为然，让他记得谁才是帮派的老大，不容别人干涉



比利和强尼因为一辆摩托车而起了争执



来到死亡天使的场子展开枪战

和指责，然后让强尼去帮他找妞。

此时帮派俱乐部开放，将各种功能介绍一下。在这里可以和兄弟们玩纸牌、比腕力，电脑可以上网，也可以看看电视，还能玩街机和打台球，在床上睡觉能自动存档，每次消耗六小时的时间。兄弟的能力会随着战斗而提升，如果阵亡则有新成员替补。手机和正篇的作用一样，强尼可用手机通知兄弟送车或送武器，而其他的人也会通过手机来联络强尼，触发新的任务。此时开放比利和吉姆两条线的任务，这里先做比利线任务。

美国天使（Angels in America）

在俱乐部里见比利正和一群兄弟兴高采烈的纵酒把妹，强尼随口开了个玩笑，不料比利较起真来，两人差点动起手来，这时有些死亡天使的人来挑衅，比利正一腔怒火无从发泄，带着一班弟兄出去对阵。原来这伙人

是为了比利打破双方停火协议而兴师问罪的，比利按捺不住一枪就将为首的家伙给毙了，为了避免余者回去报信，大家连忙跳上摩托车追杀那些落荒而逃的家伙。

接下来是追逐战，在逼近敌人的时候用霰弹枪来轰杀敌人，问题是行驶中准头不易控制，并且霰弹枪的射程很近，需要近程才具威力。在行驶过程中尽量不撞车翻车，否则调头或重新上车会消耗大把时间。在公路追逐杀不完没关系，最后敌人会冲到高



戾气大盛的比利开枪击毙了死亡天使的人



驾驶摩托追击逃跑的敌人

架桥下面去，在那里找到掩体躲避，将他们全部解决掉，最后前去和比利会合，任务完成。

开战（It's War）

回到俱乐部，看到比利正和一位瘾君子的律师朋友聊天，强尼对法律人士没什么好感，连忙把他给打发走。比利和强尼热情的打起招呼，似乎有意缓和两人间的紧张气氛，说强尼活着太累，尽管生活是痛苦的，只要有兄弟的情分在，就可以向这些痛苦比起中指。说着收到一条短信，原来失落帮的车队遭到死亡天使的袭击，连忙招呼兄弟赶去救援。

建议在出发前给特瑞（Terry）打电话或到武器店，购买支手枪或防弹衣。需要清理的地盘有两处，远了换手枪狙头，近了用霰弹枪轰杀，随时收集敌人掉落的枪械和弹夹，绿色的药包可以回血，战斗中可以引爆油桶炸伤敌人，不过得注意距离，免得炸伤同伙。



给特瑞打电话送来枪支弹药



老大比利给小弟们上了一课生动的思想教育课

清完两块地盘后比利把手下召集起来，告诉大家不幸的消息，杰森在布洛克区被一个俄国佬雇佣的杀手干掉了，大家为此沉痛默哀。比利不愧是老大，在此不失时机的给小弟们来一场生动的思想教育课，叫他们一定要听老大的话，否则就是杰森的下场。

题外话：这个杰森，就是GTA4正篇中的主角尼科（Niko）干掉的那个飞车党小弟，他搞上了俄罗斯大佬法斯廷（Faustin）的女儿安娜（Anna），因此法斯廷请尼科找他谈谈，结果杰森骑摩托逃跑，被尼科追上击毙。

作用力与反作用力（Action/Reaction）

在俱乐部里见到黑手党雷·博切诺（Ray Boccino），他是黑手党派格里诺（Pegorino）家族的角头，比利和他称兄道弟，言谈甚欢。强尼显然不



往屋子里发射一发榴弹将敌人给轰出来

喜欢这个家伙出现在这里，当着比利的面不好发作，这时比利发话了，叫大伙马上出发。

赶到死亡天使的俱乐部，比利说杰森的死是他们干的，现在得端掉他们的老巢。玩过本传的人都知道，杰森是尼科干掉的，显然比利这么说是别有用意的。尽管强尼对老大的话有所怀疑，但老大吩咐也不得公然违抗，从他手里接过榴弹枪，朝屋子里



血洗死亡天使的老巢

发射一弹。爆炸声后，大群的枪手从里面涌了出来，将这些外围的敌人清光，跟随比利冲进屋里，解决掉所有的枪手，在里间找到价值两百万的海洛因，原来比利的真正用意在此，并非是为给杰森报仇。强尼对老大的做法很不认同，这种黑吃黑的做法会树敌太多，对帮派的发展不利，于是和他争吵起来。比利又摆起老大的威风，叫强尼闭嘴。

买方市场（Buyer's Market）

比利发来短信，他急于出手这批抢来的海洛因，让强尼去找伊丽莎白（Elizabeth Torres）帮忙。建议先去买防弹衣，来到布罕区见到女毒枭，她正举办家庭派对，在这里见到了正篇的男主角尼科，还有那个阴险的花花公子（Playboy x），在女毒枭的牵线搭桥下，双方决定合伙干这票买卖。

强尼回去找老大助理布莱恩（Brian）拿货，然后驾车到指定的公寓三楼与尼科和花花公子会合，结果大伙落进警方缉毒队布下的陷阱。此任务和正篇中的“身份暴露”（Blow your cover）是同一个任务，正篇中尼科的任务是从楼顶逃出去，而这里强



在伊大姐的牵线下，强尼和尼科相识了



在公寓里暴露身份和警方展开枪战

尼则要往楼下突围出去，那些全副武装的警察防具优良，霰弹枪往往要数枪才能轰死，建议换手枪或步枪，它们的穿透力较强。如果之前的榴弹枪还在，可以用榴弹往楼下轰。冲出大楼摆脱警方的三星通缉，接收到比利的电话，比利说有位叫议员要找他帮忙，开启斯塔布斯任务线。

自由城飞车党（Liberty City Choppers）

吉姆（Jim）是帮派里管理车辆的，也是强尼的铁哥们，在接到吉姆的电话后立刻驱车见他。吉姆打算从死亡天使那边搞点摩托车，然后卖到日本发笔小财。强尼不屑于这些小偷小摸的事，不过兄弟相求还是帮一把吧。一辆辆的偷比较麻烦，两人决定先去找辆货车一次性解决。


载着偷来的摩托车前往维修厂


刚刚把摩托停好，两名贪婪的警察找上门来索贿

前往修车场开出一辆货车，将它停到敌人聚会的餐馆外面，把停在外面的摩托车开到货车上去，不久敌人从餐馆里涌出来，和吉姆联手解决他们，也可以打电话找兄弟们来帮忙。最后将四辆摩托车开进车厢，再驾驶货车前往指定地点，途中的追兵不用理会，稳稳的开回维修厂就行了。停好货车，本以为万事大吉，不想两名贪婪的警察找了上来，朝两人索要封口费，强尼和吉姆只好暂时便宜了他们两个，可是人性的贪婪没有止境，事情是不会就这么轻松结束的。

解决恶警（Bad Cop Drop）

再次见到吉姆，他抱怨那两个贪得无厌的警察找他收保护费，现在只有两种选择，一是一辈子供养这两位大爷，二就是将他们解决掉，强尼当然选择了后者。

陪吉姆赶往约定地点，那两个坏警察正等在那里准备收钱呢，吉姆上前就揍了一顿老拳，然后两人驾车逃跑，目的是将他们引进兄弟们的伏击


吉姆上前就给恶警一顿老拳

圈，途中按Caps Lock键可以看到警车视角，不疾不徐将他们引着走，太快会甩掉警察，太慢则容易中弹负伤。

赶到伏击圈展开枪战，那两名恶警显然也不是菜鸟，还叫来了一群帮手，将他们全部清理后摆脱两星通缉，任务完成。此任务完成后解锁赛车任务。

政治（Politics）

前往一家高级休闲会馆见一位叫汤姆·斯塔布斯（Tom Stubbs）的议员，在门口遇到一位势利老者，说强尼衣衫不整，不适合在这么高级的场所出现。一番唇枪舌剑之后，这家伙终于引路去见议员。这位自诩政客的家伙很“坦诚”，不但和强尼袒裎相见，说话也是直来直去，说他参加的竞选遇到了阻碍，要强尼杀掉自己的叔叔，以谋得家族的财产作为竞选基金，否则强尼和兄弟们将因为贩毒在牢里过一辈子。按斯塔布斯的设想，这次行动要搞大动作，最好伪装成一次恐怖袭击，这样能撇清自己的嫌


在休闲会馆见到斯塔布斯议员


守在机场门口将驰出来的车队炸毁

疑。在离开休闲会馆的时候，强尼从议员心腹手里拿到一支火箭筒。

驱车前往自由城的机场，这时可以直接冲进机场，用火箭筒轰毁刚降落的直升机，也可以等那位老人家下直升机再杀，也可以守在门外等车队出来，将中间的那辆轿车轰毁。杀掉目标后，立刻跳上车摆脱通缉。

逃亡路线（Off Route）

来到休闲会馆见斯塔布斯议员，在门口再次见到那位老者，双方免不了互相嘲讽了一番。进入桑拿房，身穿皮衣的强尼挥汗如雨，不但忍受酷热，还要忍受议员的长篇阔论。任务很简单，前去解救被警方逮捕的一批囚犯，这些“老百姓”都是他的得力助手。


驾驶一辆警车混进警察局大院劫持囚车

来到警察局外，先偷一辆警车混进警察局的大院，用车将那辆运送囚犯的巴士堵上，跳上巴士解决掉司机，驾驶它冲出警察局。这辆巴士会部用钢板打造，笨重而缓慢，并且容易翻车，驾驶时有些难度。摆脱三星通缉后抵达城西南的岸边，这些囚犯哼着小曲儿驾快艇逃走。

失魂落魄（Coming Down）

这个任务是随机触发的，大致做七八个任务就会触发。在街上接到艾希莉（Ashley）的电话，她称自己遇到了麻烦。连忙赶到毒贩的老巢解决掉一些枪手，将迷糊糊的艾希莉给解救


在毒贩的老巢救出迷糊糊的艾希莉

出来护送回家。她和强尼的关系有些暧昧，不过强尼看不惯她贪恋毒品、烂醉如泥的样子，劝她振作起来，少碰酒精和毒品。此任务后解锁帮派战争任务，同时会接到吉姆电话。

祸起萧墙（This Shit is Cursed）

比利发来短信说有事商量，强尼连忙返回俱乐部，看到吉姆正和比利争执。原来上次从死亡天使那里抢来的海洛因是三联帮的货，他们不会善罢甘休，强尼说现在是多事之秋，尽量少树敌，还是和三联帮和谈为好。

接下来驱车前往唐人街，由强尼和吉姆带着海洛因上楼与三联帮的人谈判，而比利和布莱恩则在下面望风掩护。谈判进行得并不顺利，三言两语双方便打了起来，强尼和吉姆跳到天台



老大比利被闻讯赶来的警察抓个正着



比利再度入狱后，失落帮分裂成两个派系

上，沿着阳台一路杀下去，不久看到比利被闻讯而来的警察抓个正着，比利认为是强尼设圈套陷害了他。

强尼收到布莱恩的电话，原来他早躲起来了。三人顺利摆脱了通缉，布莱恩指责强尼出卖了老大，说有警察告诉过他，强尼曾经和警方接触密切。争吵过后，其他的兄弟认为帮派不能无首，推举强尼暂代老大的位子。从此失落帮分裂成两个派系，吉姆、特瑞和克雷维护强尼，而布莱恩作为老大比利的助理，也有着不少的追随者。

雷管爆破（Hit the Pipe）

接到吉姆的电话，说有死亡天使的消息，强尼连忙赶去碰面。吉姆正和两个嘻哈打扮的小青年聊天，他们是马克（Malc）和迪肖恩（DeSean），这俩小青年不像吉姆那么喜欢重型哈雷，玩的都是日式摩托，还嘲笑吉姆落伍了跟不上时代潮流。小青年带来有关死亡天使的情报，他们有三辆厢式货车行驶在路上，如果能把它们炸了，无疑会使死亡天使蒙受重大的经济损失。

三辆厢式货车在城西的公路上行驶，逐辆解决。武器换上微冲（Q），跟上一辆车后冲到它的前



先击毙司机使货车停下来，再扔炸雷管将它炸掉

方，回身扫杀驾驶室里的司机，这样车就停下来了，下车清除剩余的敌人，朝货车扔出雷管将它炸毁。第三辆货车会有骑摩托的枪手护卫，收拾掉他们再对付货车。

苛捐重税（Heavy Toll）

收到伊丽莎白短信，于是前往布罕区会见这位女毒枭。在伊丽莎白的家里遇到了嘻哈青年马克和迪肖恩，他是吉姆引荐过来的，伊姐说有伙毒贩不把她放在眼里，不打招呼就在她的地盘出货，有必要给他们补一课，让他们知道伊姐的尊严不容侵犯。

毒贩的货车将通行东部大桥，于是强尼一伙人先行抵达大桥的收费站，一个家伙正急着送待产的妻子去医院，由于匆忙忘了带钱，但收费员不依不饶，强尼上前将收费员揍晕，也算是功德一件。解决完收费员埋伏好，不久货车抵达，有不少护卫的枪



守在大桥收费站等候运毒的车队经过

手，将他们扫杀干净，再跳进货车载上马克沿公路逃跑，摆脱警方的通缉，将货车开到指定车库。

万福玛尔塔（Marta Full of Grace）

见到伊丽莎白的时候，她正对手下安德烈大发脾气，强尼说她颐指气使的样子越来越像比利了，伊姐说做大老板的都会这样，这么多年一直有人想取代自己的位置，多亏了自强自立才做到今天的成就，语气中充满了狂妄和戾气。她这回找强尼来，要他



在机场和缉毒队的警察展开大战

前往机场接一个叫玛尔塔的女人，她在入境问题上遇到了点麻烦。

来到机场，发现事情远非接人这么简单，原来玛尔塔是走私毒品的"毒螺"，正要被联邦探员带走，强尼打倒探员救下玛尔塔，这下触动了警方敏感的神经，无数的警察蜂涌而至，连直升机都出动了。将前面的集结的十多名警察清掉，随后找台车子载上玛尔塔沿公路狂飙，摆脱警方的三星通缉，然后将玛尔塔送到伊姐的家，完成任务。

重心转移（Shifting Weight）

救完玛尔塔便收到伊姐的短信，她准备将手上的毒品出手，让强尼和



乘坐马克驾驶的摩托摆脱掉一路追击的警察

马克、迪肖恩兄弟一起行动，和一群黑人买家进行交易。赶到交易地点，没想到对方想黑吃黑，迪肖恩枪杀了对方一个家伙，把货物给抢了回来。这时强尼心爱的座骑被对方炸掉了，剧烈的爆炸声引来了无数的警察，强尼只好坐上马克的日式摩托后座，开始摆脱围追的警察。

这是本资料片中最狂热刺激的追逐战，马克负责驾驶，强尼负责射击后面的追兵，主要是警车和直升机，有时警车也会从前方堵截。在后期会被警车包围，这时切换到雷管轰开通路继续逃跑。摆脱通缉后接到伊姐的电话，说现在她被警察盯住了，让强尼暂时不要再和她联络。正篇中，伊丽莎白也打了同样的电话给尼科。

翻脸无情（End of Chapter）

去见吉姆、特瑞和克雷等兄弟，得知他们和布莱恩约定了谈判地点，希望能维持帮派的稳定和团结。驱车

赶到码头，结果一见面布莱恩就斥责强尼出卖了老大，双方言语不和拔枪相向，展开一场帮派决裂的内战。

首先躲到掩体后清除场中央的车手，身上有雷管可以扔几只轰下，解决完这批枪手，会出现两辆厢型汽车


开枪清理布莱恩的追随者

增援，还有一些摩托车手陆续赶来，成功阻击他们之后，布莱恩带着一批车手逃跑，这时骑上摩托尾随追击，将他们全部击毙，不过布莱恩已经逃之夭夭了。

斩草除根（Bad Standing）

强尼和吉姆到处搜寻布莱恩的下落，这时那个黑手党的角头雷出现在面前，说他从艾希莉那里知道失落帮内战的事情，他愿意提供布莱恩的住处，让强尼等人尽快解决掉帮派纷争，使他的生意能平稳安全的进行下去。强尼于是打算尽快的铲除布莱恩，现在和他已经没有什么兄弟情份可讲了。

前往布莱恩的住处，确定雷的情报很准确，于是打电话叫来两名兄弟，一起从后门杀了进去。冲到楼上解决几名枪手，将布莱恩堵在屋里，这里可选择用手枪处决他，或是念在昔日兄弟的情份放其一条生路。另一



雷出现在强尼的面前，向他透露了布莱恩的行踪

种打法是往窗户里扔手榴弹或发射榴弹，这样布莱恩会率领几名手下驾摩托车逃走，这时要做的是追杀掉他们。此战之后接管布莱恩的住所，不久接到艾希莉的电话，她又遇到麻烦了。

罗曼假日（Roman's Holiday）

赶到艾希莉的家里，看到两名俄罗斯人等在这里，原来艾希莉为了吸毒借了黑帮高利贷，并且数目不小，现在债主要账来了，叫强尼前来帮她解决。两名俄罗斯人称是德米特瑞（Dimitri）的手下，他们要强尼前去绑架一个人以抵销债务，否则就杀了艾希莉，虽然强尼不爱干这档子事，但为了艾希莉还是答应干上一票，此次要绑的人叫罗曼・贝里克（Roman Bellic）。

此次行动强尼不想让帮派里的人知道，于是叫上了马克，马克还特意找了辆车以运输肉票。两人赶到地下赌场蹲守，见罗曼出来抓住他塞进车里，然后往工业区的仓库行驶，途中罗曼一直痛哭流涕，声称自己的表弟很有钱，会支付赎金云云，可笑的


艾希莉惹了大麻烦，央求强尼帮她解决


从赌场劫持到尼科的表哥罗曼

是马克还一直逗他。不久罗曼试图逃跑，用车辆轻轻撞他两下，他又乖乖的返回车上。将罗曼交给俄罗斯人，算是解决了艾希莉的麻烦，临走强尼让他们下手别太重，这胖子胆小如鼠，弄不好会心肌梗塞搞出人命。

题外话：这次绑架的罗曼就是正篇主角尼科的表哥，还记得正传故事里尼科为救表哥而进行的仓库大战吧，这次绑架就是起因。

钻石劫案（Diamonds in The Rough）

接到艾希莉的电话，说黑手党的雷要找人帮忙。强尼对雷没什么好感，但艾希莉介绍的活还是看一下吧。来到雷的餐厅，看见艾希莉徘徊在门口，便问她怎么和雷搅在一起，艾希莉连忙辩解和雷只是普通朋友，他们之间是纯洁清白的，这话给人一种此地无银三百两的感觉，强尼也懒得深究便走进餐厅见雷。

雷说码头有批价值几百万的钻石进行交易，由于交易的双方都是黑手党家族，他不方便露面，因此请强尼出手将钻石抢回来，现在那批钻石在托尼（Gay Tony，资料片《托尼之歌》的主角）的手里，临走时，雷还不忘了警告强尼别耍小聪明。



艾希莉对强尼说和雷只是普通朋友，鬼才相信哩


追击逃逸的加长轿车

离开餐厅和吉姆通话，然后与帮派成员会合，车队浩浩荡荡杀奔工业区院里，交易中的人们发现了强尼一行的鬼祟身影，托尼带着钻石跳上一辆加长轿车逃跑，强尼驱车追击，这辆轿车的耐久度很高，打了很久才爆掉。从地上拾起钻石后摆脱掉两星通缉，给雷打电话，依照指示将钻石分别送到两只垃圾袋里。完成任务后接到艾希莉的电话，她说雷卖掉钻石才能分赃，叫强尼不要着急。

题外话：在正篇故事里，雷委托尼科和他的一名手下假扮清洁工开垃圾车取钻石，后来那名手下拿走了钻石想独吞，于是雷又让尼科将钻石给抢了回来，然后雷联系了犹太帮的买家，让尼科和强尼一起前去博物馆进行交易。

收藏品（Collector's Item）

接到雷的电话，他说找到了犹太帮的买家，让他前往博物馆参加交易。在博物馆和带着钻石的尼科碰面，两人一起去见犹太人，就在买家验货的时候有人开枪射杀了两名犹太人（开枪的人是资料片《托尼之歌》的主角路易斯，他曾是钻石交易的参与者，是闻讯来抢钻石的），混乱之中强尼抢了钱箱，而钻石则不知所终。



强尼和尼科赶到博物馆和犹太商人进行交易


交易被神秘的枪手打断，强尼突围冲出博物馆

强尼认为是雷设局陷害他，于是开枪杀出博物馆，在外面遇到很多雷布置的枪手，将他们全部杀光，最后有两个家伙驾车逃跑，这时强尼要骑上摩托车追杀掉他们，把在场的目击者全部灭口。事后给吉姆打电话，把钱放到他那里，打算隐瞒雷分掉这笔钱，本资料片中有关钻石的任务至此落幕。

题外话：在本任务中，两位男主角第二次联手，配合还算默契。两人走的不同故事线，之间的恩怨纠葛只有玩家才能清楚，尼科曾经杀了强尼的好兄弟杰森，而强尼又曾绑架过尼科的表哥罗曼，若双方了解这些内幕，说不定会大战一场呢。

在正篇故事中，博物馆事件后犹太人同样也认为是雷设局，扬言要杀雷复仇，雷为此惶惶不可终日，于是找尼科去大酒店解决掉这些犹太人。雷还派尼科寻找钱箱的下落，不过尼科始终没有找到强尼。后来尼科的那个爱尔兰黑帮朋友帕吉（Packie）提供情报，钻石落到最初买家黑手党安塞洛提（Ancelottis）家族的手里，于是尼科绑架了教父的女儿去换钻石，不过最后尼科被仇家搅局，钻石落进一辆行驶中的垃圾车里……

这一切值得吗？（Was it Worth it?）

收到吉姆的短信，约好在雷的餐厅碰面，于是驱车赶到那里，雷掏枪逼住了强尼。来到地下室，看到被捆绑的吉姆正遭受拷打，原来雷怀疑强尼私吞的钻石，气急败坏地向两人逼问钻石的下落，为此强尼还挨了一顿暴打，吉姆的脸也被烤焦了。还好吉姆不动声色的割开了绳索对雷进行反制，两人成功逃出这间意大利餐厅。

两人知道雷绝对不是什么好鸟，疯狂的报复会随之而来，于是决定分头行动，吉姆回帮派召集弟兄，而强尼则前去见艾希莉。强尼在路上接到艾希莉打来的电话，说雷派出追杀的人马。接下来要收拾追来的四辆轿车上的枪手，他们逼近强尼时会下车开火，这时用火箭筒来轰炸效果最好，否则就找掩体慢慢清扫。

战斗结束驱赶赶往艾希莉的住处，得到一个沉痛的消息，吉姆已经遇害。艾希莉说已经和雷一刀两断，并且已经戒除了毒瘾，而强尼已经无法再信任这个女人，决定只身找雷报仇。艾希莉说雷不是事情的关键，一直煽动雷杀掉强尼的人是昔日的失落帮老大比利，现在强尼最好找到强大的靠山来应付面前的麻烦。


雷怀疑强尼私吞了钻石，掏枪逼住了强尼


用火箭筒轰掉追击的轿车



艾希莉劝强尼找一个强大的靠山来解决此事

迷失（Get Lost）

强尼想起了那位国会议员，于是打电话给斯塔布斯，约好他在帮派的俱乐部会面。斯塔布斯明白投桃报李的道理，强尼曾经帮过他的大忙，在这个关键时刻开始为强尼指点迷津，说雷已经不再是问题，他正为自己的事忙得焦头烂额，他要么是死，要么会蹲大牢（在正篇中，黑手党派格里诺家族的教父怀疑雷是卧底，派尼科杀掉他）。现在最麻烦的是比利，他准备将一宗毒品案栽到强尼和帮派的兄弟头上，自己走证人保护程序来获得减刑。



斯塔布斯为强尼指点迷津


和兄弟们开始冲击自由城的监狱

强尼经过艾希莉和斯塔布斯，终于相信比利是连串麻烦的根源，想要获得平静的生活必须除掉他，于是打电话叫来特瑞和克雷，三人一道杀进监狱。这里的狱警要逐片清理才会触发后面的剧情，在内部院落遭遇增援的特警，他们防御极高，最好换步枪狙头。

终于见到了身穿囚服的比利，强尼面对昔日的老大一时不忍心下手，而比利显得颇有枭雄气概，训斥他干吗不快点动手，难道像电视剧情那样发表临终演说？强尼在他发动攻击的一瞬扣动的扳机，看着他庞大的身躯在面前倒了下去。强尼的心里并未感到轻松和痛快，毕竟面前的曾是他的大哥，杀死自己的大哥毕竟也不是什么光彩的事，以后在自由城又如何立足呢？


一枪击毙了昔日的老大比利

一行人黯然返回帮派俱乐部，这


四人将这个曾经给他们带来欢乐的地方付之一炬

里已遭到敌对势力的洗劫，变得破败不堪。强尼、安格斯、特瑞和克雷，眼望着曾经带给他们欢乐的地方，心情五味杂陈。曾经出生入死的兄弟，现在自相残杀；曾经把酒言欢的兄弟，现在生死远隔。这一切不知受到了什么诅咒，恍惚中有种迷失的感觉。大家将俱乐部付之一炬，一起走向自由城的街头，消灭在夜幕的细雨之中……

GTA4的资料片《失落与诅咒》的故事至此告一段落。



《侠盗猎车手4——托尼之歌》主线剧情攻略

Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony

我爱自由城（I luv L.C.）

在正篇的“三叶草”（Three Leaf Clover）任务中，尼科（Niko）和爱尔兰三兄弟一起打劫银行金库，本部资料片的剧情就从这里开始。路易斯


这位衣冠楚楚的家伙就是路易斯的老板托尼


在夜店里接到老板的电话，叫路易斯到外面解决点小麻烦

（Luis）混在被劫持的人质中，身边的一位老兄逞英雄，在劫匪争吵的当口拔枪反抗不幸身亡。抢劫之后，路易斯接受警方的简单询问便离开了，途中给老板托尼和妈妈打了电话，并与另两位主角——尼科和强尼擦肩而过。

来到托尼的公寓，托尼正为男朋友的事情而恼火，对路易斯大发牢骚，正聊着两名意大利人闯了进来，他们是文斯（Vince）和洛可


将两位老友送回去后回到自己的公寓

（Rocco），这两个家伙是黑手党安塞洛提（Ancelottis）家族的小头目，要了点钱后笑逐颜开的走掉了。

跟随托尼离开公寓，开车前往托尼的两家夜店巡视，先去大力士店（Hercules），嘱咐守卫特洛伊（Troy）今晚有歌星来玩，注意安全保护。再往九号小屋店（Maisonette 9），托尼暂时离开，路易斯到吧台喝了一杯，不久托尼打电话说门口有人滋事，让他出去解决一下。来到夜店外遇到老朋友阿曼德（Armando）和恩里克（Henrique），他们和守卫德西（Dessie）起了争执，看他们的打扮像是街角卖白粉的，怪不得守卫不让他们进去。托尼体谅路易斯辛苦了一天，给他放了假，路易斯于是开着老板的车把这两位朋友送回去，自己也回家睡个好觉。以后可以分别给阿曼德和恩里克打电话，让他们送武器或送车。

此任务完成后，开启妈妈和托尼两条任务线。在本资料片中引入任务完成度概念，根据完成时间，主角损伤、汽车损伤、爆头数、精确度等作出评估，要达成100%完成度需要将数值控制在限定范围内。

中式外卖（Chinese Takeout）

收到托尼的短信，路易斯连忙驱车赶到九号小屋店（在大厅能看到正篇故事里的肌肉男布鲁西和罗曼表哥），来到办公室见托尼正给莫瑞（Mori，布鲁西的哥哥）打电话。两


在夜店舞池里能看到正篇里的罗曼和肌肉男布鲁西



在唐人街清除三联帮的小弟

人离开夜店驱车前往唐人街，路上托尼扔给路易斯一把手枪，说要为洛可办点事情。

赶到唐人街，看到失落帮的老大比利（Billy）正在和三联帮商量设圈套除掉二当家强尼（Johnny）的事情（详情见资料片《失落与诅咒》）。在比利离开后和三联帮的人交谈，原

来洛可背地里让两人替三联帮办事，路易斯不愿意被人当枪使，上前挥拳揍倒了那个家伙，不想引来了大批的黑帮小弟。

这时要保护托尼冲出楼去，途中要稳扎稳打逐片儿清除，否则托尼是不会跟着走的。离开大楼驾车将托尼送回公寓，完成任务。此时会接到尤瑟夫·艾米尔（Yusuf Amir）的电话，说有些事情需要路易斯帮忙处理，开启尤瑟夫的任务线。

挥杆体验（Practice Swing）

此任务是白天触发的，在早7点至晚7点之间。来到托尼的公寓，烦躁的托尼把路易斯臭骂一顿，原来他遇到了大麻烦，他把一笔业务同时卖给了两位投资人，他们都认为业务是自己的，而这两个家伙都不是什么好鸟，事情败露肯定没好果子吃，因此见过大风大浪的托尼焦躁不安。托尼对路易斯有救命之恩，路易斯见老板这副模样连忙劝慰，称可以用武力摆平此事，托尼说这个行不通，得先和其中一人好好协商，否则黑手党的小弟就会找上门来。

托尼所说的投资人就是洛可，现在托尼要带着路易斯前往高尔夫球俱乐部和他碰面。来到地方，看到洛可正在审讯一名工会主席，他的刑罚手段很特别，是将那家伙绑在远处的球车上，然后挥杆用高尔夫球击打。为了保持投资人的心情愉快，路易斯在托尼的示意下接下这项光荣的工作，挥杆方法是按住鼠标右键调整落点，然后点鼠标左键激活力量滑块，在它移到黑线刻度的瞬间挥杆发球。将那人打中三次后，他会崩溃的招供出内情。



托尼又惹麻烦了，强尼得陪他去见一位投资人



用高尔夫球来击打绑在球车上的工会主席

这时墨西拿（Messina）家族的人马冲进球场，要是洛可被杀可就麻烦了，路易斯和托尼连忙冲下去救人，将来者清掉大半，驾驶球车载着托尼逃离高尔夫球场，一路上不必理会追兵，紧紧跟着洛可的球车就行了。将洛可护送到地方，再把托尼送回公寓。分手时托尼让路易斯到莫瑞那里帮忙，因为他欠了人家不少的钱。这位托尼老板表面上风风光光却到处欠钱，路易斯马不停蹄的到处为他收拾烂摊子。此任务后开启莫瑞任务线。

砰砰轰响（Bang Bang）

此任务白天才能触发。来到托尼的公寓，发现托尼的男朋友埃文（Evan）在这里，而嗑药的托尼已经昏睡不醒，路易斯将托尼扶起来，给他洗了个凉水澡，然后狠狠地砸断了埃文的鼻梁，让他滚得远远的。



炸掉驶进车站的列车



炸毁机场跑道上的微型客机

现在托尼仍然陷入洛可的债务危机中，洛可给他两条路选择：炸掉夜店骗取保险金来抵债，或是帮他解决掉工会的麻烦。两人当然选择后者，不过看托尼现在神志不清的样子，路易斯只好打晕了他，拎上炸药箱离开公寓。

要炸的目标要三个，第一个目标是公路上的塔吊，朝它扔上三只炸药包后跑远一点，按方向键↓引爆。第二个目标是一辆开往布罕区的列车，赶到地点后要驾车跟随它，沿着铁路线附近的公路疾驶，到达车站后朝停靠的列车投掷炸药包，引爆。第三个目标是一架即将起飞的微型客机。这里有时间限制，迅速赶到机场找到客机，扔炸药包后引爆，摆脱警方的四星通缉结束任务。不久托尼打来电话，说埃文已经把他甩了，路易斯向他道贺，劝他以后离这个寄生虫远点儿。

博客风波·上（Blog This!）

此任务在夜间的大力士店门口触发。在店外遇到大力士店的守卫特洛伊，他向路易斯抱怨自己的工作，为了自己幸福的人生，不想再在这间同志夜店看大门，而向往去九号小屋店工作，路易斯毫不留情的斥责了他一顿，一个守门人不要有那么多不切实际的想法，不想干就走人。不久托尼和葛蕾西（Gracie）赶来了（葛蕾西就是正篇中被尼科绑架的那位黑手党安塞洛提家族教父的女儿），三人乘车往葛蕾西的家行去，路上三人聊了起来，路易斯显然对葛蕾西这位意大利美女心有忌惮，因为她有一位身为黑手党教父的父亲，随时能要了他的小命。托尼提到一桩烦心事，网上有个叫“名人终结者”的博主总在博客上讲他坏话，必须得给他点颜色看看。



将老板托尼送到葛蕾西的家



找间网吧登录交友网站

将托尼和葛蕾西送到地点后，路易斯找了家网吧约那位大嘴巴博主出来玩。先点Web图标，选择点选“THE CELEBINATOR”字样的那样图片，点击“LEAVE COMMENT”→“SUBMIT”，退出电脑离开网吧完成任务。

舞林高手（Boulevard Baby）

此任务在夜间的九号小屋店触发。在店外的守卫德西打过招呼，进入夜店的办公室找老板托尼，他打算攀附钱多势广的俄罗斯黑帮大佬雷·博嘉瑞（Ray Bulgarin），希望他们能

投资九号小屋店来摆脱当下的财务危机，也给自己带来和平和稳定。

和俄罗斯人聊上几句，两人驱车前往梦中的妈妈（Bahama Mamas）夜店，洛可经常光顾那里。那间夜店的经理不知如何惹到洛可，洛可授意路


在夜店舞池里和莫妮卡跳舞


正在办公室里和莫妮卡亲热，被经理撞个正着

易斯钓上一个叫莫妮卡（Monique）的女人，她是夜店经理的女友，不过那经理目前在拉斯维加斯，不必忌惮什么。

来到梦中的妈妈店，生意明显比托尼的两家店红火不少，在舞池里找到莫妮卡开始和她跳舞（Shift），跳舞的方法是伴随着鼓点交替按A、D键，当出现“HOLD”字样时按住AD键不放，当它消失再继续伴随鼓点敲击，在舞曲结束前将感情槽蓄满便能触发下面的剧情。

在拥抱热吻后，路易斯被莫妮卡拖进小屋里，恰好被赶回来的经理撞见，这家伙暴跳如雷打倒了莫妮卡，还要拔枪杀了路易斯，只好将他给放倒了，接下来砸了场子离开这里。

锦上添花（Frosting On The Cake）

此任务只能在白天触发，剧情和资料片《失落与诅咒》的钻石劫案（Diamonds in the Rough）相同，这回以路易斯的身份来参与此次任务。

来到托尼的公寓，看到埃文、葛蕾西和洛可在过毒瘾，托尼早已昏睡在了地板上，路易斯只好再次给他冲凉，等他醒来一起出门办正事。这回托尼租了辆豪华礼车充门面，而路易斯则和最讨厌的埃文共乘一辆，三人一路奔驰赶往码头。

途中逼问埃文说出此行的目的，原来托尼借了钱要去买价值两百万的钻石。来到约定地点，在和厨师交易的当口，路易斯发现失落帮鬼祟的身影，一阵枪战过后钻石下落不明，而两百万也弄丢了，埃文不知所终，路易斯和托尼只有跳上汽车逃离现场。

接下来是追逐战，路易斯负责用身上的炸药轰炸追兵，炸药包的数量是有限的，等那些车手聚集后再扔，及时按↓键引爆。摆脱掉失落帮的车手后，闻讯而来的警察设好路障，扔炸药轰开缺口冲过去，警察开始尾随穷追不舍，其中包括重型装甲车和警用直升机，这种军事演习般的大场面还真少见。等它们靠近时投掷炸药，装甲车用三四枚，而直升机用一枚就够了。司机被流弹击杀，路易斯负责



托尼的狐朋狗党正在嗑药


陪着托尼前往码头进行钻石交易


摧毁身后追来的装甲车

驾驶车辆，迅速将车开到喷漆店解除通缉，然后送托尼回公寓。稍后接到托尼的电话，确定了埃文被杀的消息，路易斯揣测是埃文试图偷取那批钻石，结果被失落帮的人抓住而丢了性命。

妈妈宝贝（Momma's Boy）

这时暂时没有托尼的消息，前去完成妈妈路线的任务吧。路易斯在妈妈家见到一位叫做圣多（Santo）的男


妈妈被高利贷债主催债，还是替她解决掉这个麻烦吧

子，他是妈妈的高利贷债主，如果不尽快还债，他会烧掉妈妈的房子。为此，路易斯答应帮他做事，在地下拳击赛中故意输掉比赛，使他在拳赛赌博中获胜。

跟着圣多前往拳赛场地，这时要面对三名拳手，前两个必须打倒，打第三个将血量减少到一半，再按E键让对手击倒，放水输掉这场比赛。若胜得比赛，圣多会气急败坏的挥刀拼命。此任务结束后，开启地下拳赛任务。

街角小子（Corner Kids）

在妈妈家门外的街角，遇到阿曼德和恩里克两位发小，他们正在兜售毒品，路易斯说他们太明目张胆了，这样很容易坐牢，阿曼德却听不进去，和他吵了起来。边吵边闹来到了妈妈家，妈妈希望路易斯像姐弟那样在学校读书，别再走爸爸的老路，路易斯塞给妈妈一叠钱便托辞离开。

两位老朋友说发达的机会来了，要路易斯陪着他们去买毒品，没想到了地方落进警方的包围圈，只有杀出一条血路出去了。清掉前面的警察，阿曼德过去炸开墙洞，穿到另一边遇到防具精良的特警，杀到街道奔向汽车，不想这时出现一架警用直升机，


在街角遇到卖白粉的两位发小，于是劝他们收手


将空中追来的警用直升机炸毁

从警车里拿到火箭筒将它轰毁。

开车将两位老友送回家，路易斯指点两人在电话里讲话小心点，警方会随时监控，以后也不必在街头犯险，可以做高端一点的销售，这样轻松而安全，至于货源，不妨在同行身上动点脑筋，反正他们也不会报案。此任务后，开启毒品战争任务。

打卡下班（Clocking Off）

来到妈妈家看到阿曼德和恩里克两个家伙正在蹭吃蹭喝，路易斯打趣说妈妈总爱照顾那些流浪狗，但也不必让它们进到屋子里来。妈妈看到路易斯，又提起回学校读书的事，路易斯忍受不了她的唠叨，发了一顿脾气摔门而出，身后传来妈妈无奈的哭泣声。

两位老友说接了一份看场子的工作，今天有一批货运抵布罗区码头，人手不够用需要路易斯来帮忙。赶到码头，工人们开始忙碌的搬运货物，路易斯跑到岸边调查船只，这时听到上面枪声大作，有人来抢货了，于是和两位兄弟跑过去阻击。逐片清理，层层推进，将所有来敌清完，驾驶满载货物的车辆赶到指定车库。


两位损友又在妈妈这里蹭吃蹭喝了


在码头帮两位哥们看场子

途中路易斯劝两兄弟不必这么玩命，可以搞点正当生意赚钱，阿曼德说他们没什么文化，也没有经营的头脑，做这种辛苦危险的行当不过为了一碗饭吃。此任务之后的不久，会接到妈妈电话，说那个放高利贷的圣多是位有风度的绅士，经常陪她吃饭逛街，路易斯埋怨妈妈无脑，叫她离那混账远一些。

性感时刻（Sexy Time）

曾经接过阿拉伯富豪尤瑟夫打来的电话，说是要谈夜店加盟的事，托尼指派路易斯过去商谈。来到尤瑟夫的豪宅，见到这位超能显摆的地产大亨，在正式谈生意之前，他需要路易斯去做一件事情，就是搞一架性感漂


阿拉伯富豪尤瑟夫委托强尼去抢一架军用直升机


潜上邮轮偷偷开走直升机

亮的军用直升机送给他老爸，让老爸了解他拥有的超级实力和人脉。这件事若办成了，他会在全世界开夜店，让托尼也成为超级富豪。

驱车前往玛莲娜港，找到一艘快艇驶向一艘大型邮轮，一艘军用直升机正在船上的停机坪展示。避开巡逻艇爬上邮轮，跑到停机坪跳上直升机。玩过GTA的玩家对它的操作并不陌生，这里再熟悉一下，W和S键用来爬升和下降，而小键盘的8和2则用来下倾和上倾，鼠标左键是火箭攻击，Shift键是机枪扫射。直升机没飞多远接到尤瑟夫的电话，他说邮轮上的人都不是好东西，要路易斯顺道解决掉，于是调头回去轰炸邮轮，悬浮在空中直接倾头发射火箭就行了，目标较大很好打。随着邮轮在烟火中沉没，一些敌人驾驶着三艘快艇逃跑，这时追上去用机枪扫射，争取在他们登岸前清光。他们登上岸也不要紧，远远的发射火箭轰杀即可。最后将直升机降落到指定的停机坪，交给尤瑟


用直升机的火箭轰毁邮轮

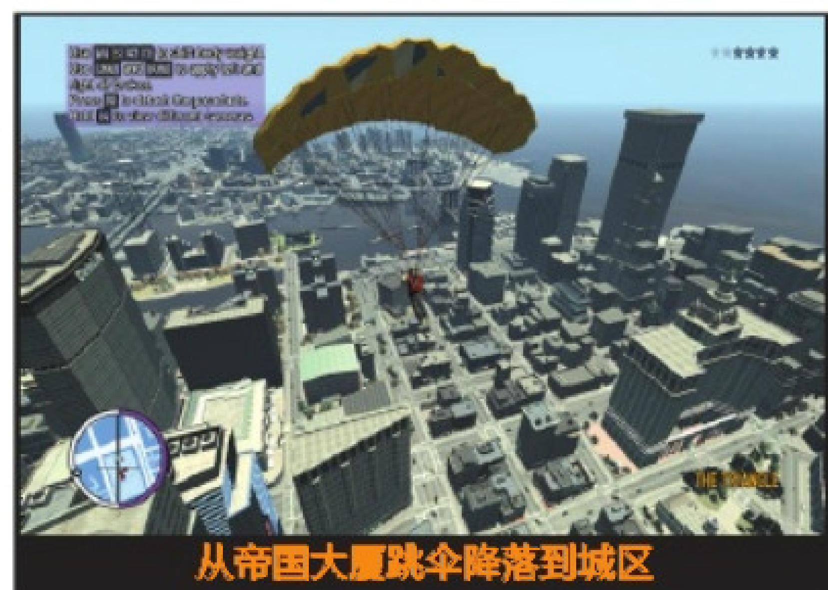
夫的助手阿哈曼德（Ahmed），任务完成。事后接到托尼打来的电话，说那艘邮轮上的都是勾结西非政府往美国走私军火的，路易斯无意中干了件大好事，路易斯却没觉有多么的光彩，不过是一场交易罢了。

高空跳水（High Dive）

前去公寓找尤瑟夫，这个暴发户正在和爸爸通话，看来和老爷子闹得很不愉快。接下来路易斯要陪他参加一场商业会议，在前往帝国大厦的途中，他扔给路易斯一支自动霰弹枪，然后给助手打了电话，觉得阿哈曼德的语气有点怪异，安全起见叫路易斯先探探路。

赶到大厦的高层阳台，发现阿哈曼德和塔尔（Tahir）鬼鬼祟祟的很是可疑，于是上前逼问，随手把塔尔从


霰弹枪的爆裂弹可以轻易摧毁空中的直升机


从帝国大厦跳伞降落到城区

阳台扔了下去，几百米的高度肯定是摔成肉酱了。阿哈曼德见事情败露，转身沿着高塔攀爬，路易斯掏出刚拿到手的霰弹枪清理伏兵。

这把霰弹枪的爆裂弹杀伤力惊人，几弹就能炸毁直升机，更不用说寻常的人类了。清完伏兵开始追赶阿哈曼德，一路上仓皇逃跑的阿哈曼德说出要联手国家安全局的人设下圈套，杀掉尤瑟夫来接管他生意的阴谋。爬到高塔顶部，一把抢过阿哈曼德手中的降落伞背包，惊恐万份的阿哈曼德失足坠落下去，尖啸声中缩小成一粒尘埃。路易斯登高临风，畅快无比，纵身从塔顶飞跃下去，半空中打开降落伞（Shift），冉冉而落……

此任务结束后，开启跳伞任务。此时会接到博嘉瑞的电话，说有事商谈，开启博嘉瑞任务线。

博客风云·下（Blog This!）

经过漫长的等待，托尼那边终于有了消息，说那个博主已经同意参加他们的户外活动，路易斯当然不会放过修理人的机会。驱车前往停机坪，把那个叫名人终结者的博主带上直升机，沿着空中的圆圈飞到指定的位置，途中和博主聊天，原来他怪托尼在一次大型活动上没有邀请他，所以才在博客上破坏他的名声来泄愤。


抓住空中坠落的博主后打开降落伞，降落到不远处的欢乐岛

换作托尼驾驶，路易斯出手教训这个家伙，R键用拳头打，空格键用扇嘴巴，然后一把将他推出机舱（F），路易斯随后纵身跳出来，追上博主后立刻打开降落伞（Shift）往欢乐岛上降落，最后看到那位可怜的博主真正吓得屁滚尿流，裤子上湿了一大滩。

不要太快（Not So Fast）

前往九号小屋店，守卫德西拉住路易斯就唠叨不停，原来有间制作公司要拍摄他的电视节目，路易斯没耐心看他的痴汉样，连忙进入夜店见托尼。托尼看来又嗑了药，说话语无伦次，说了半天才确定了一件事，那笔被抢的钻石就要被卖掉了，交易将在博物馆里进行，路易斯和托尼自然不会甘于寂寞。


托尼说那批钻石将在博物馆里交易


路易斯从犹太人手中抢回了钻石

离开夜店向尤瑟夫打电话借了那架刚抢来的军用直升机，俗气的尤瑟夫把它改成了金色涂装，驾驶着它来到博物馆的楼顶，沿脚手架跳落下去，透过窗户看到强尼和尼科带着钻石正与犹太人交易（三位男主角同时登场），于是开枪破坏了交易，跳进屋里从犹太人手中抢到钻石。

爬回楼顶解决掉警卫，驾驶直升机飞往河边的停机坪，途中有三架警用直升机进行追击，建议将直升机飞到它们相同的高度再用机枪扫射。将它们全部摧毁后，落到停机坪把钻石交给赶来接应的托尼，然后给尤瑟夫去个电话，感谢他的帮助，当然对直升机的涂装也不吝称赞。

题外话：本任务和正篇故事中的“激战博物馆”（Museum Piece）和资料片《失落与诅咒》中的“收藏品”（Collector's Item）是同一个任务，解释了枪手的身份和钻石的下落。

女士派对（Ladies' Night）

来到托尼的公寓，看到托尼急躁得像热锅上的蚂蚁，原来是葛蕾西失踪了。路易斯对于这件事不很紧张，尽管这个葛雷西并不坏，也不贪婪狡诈，但是她和埃文一起把托尼变成了瘾君子，也把托尼的事业拖进了


因为葛蕾西被绑架的事，托尼变得歇斯底里起来

低谷，便不打算伸出援手，反正她有个黑手党教父的老爸。托尼这时变得歇斯底里，掏出手枪一会要干掉路易斯，一会又要饮弹自尽，路易斯冲上前抢过枪一拳把他揍倒在地。为了安抚痛不欲生的托尼，路易斯只好答应前去寻找葛蕾西的下落。

两人驱车朝河岸的停机坪行去，途中托尼才说出实情，安塞洛提家族现在把这件事怪罪到托尼头上，如果不找回葛蕾西就只有悲惨的下场了，怪不得刚才托尼要死要活的。现在分析人质在一伙从公爵区混出来的爱尔兰人手里，可以使用安塞洛提家族提供的直升机来跟踪他们。

来到停机坪驾驶直升机，飞往帕


驾驶直升机跟踪帕吉的红色跑车

吉的家附近，等他出门跟随在后面，随时用Caps Lock键来观察那辆红色跑车的位置。飞到中央公园西部是高楼林立的商业区，环境对直升机很不利，那辆跑车很快消失得无影无踪，这时不用急，迅速穿过这片区域到达西边码头，这时托尼会说跑车开进了地下隧道，这时飞到桥西的奥尔德尼区守候，用Caps Lock键随时调查它的形踪，等它出现立刻跟上，随后跑车会在北边的停车场里逗留，托尼推测绑匪在这里将葛蕾西转移到了车子的后备厢里。等它出来继续跟随，最后找到囚禁葛蕾西的地点。事后路易斯将直升机飞回停机坪，托尼向安塞洛提家族汇报葛蕾西的下落。

适逢其会（Caught With Your Pants Down）

来到尤瑟夫的公寓，看到他正和美女厮混，正和美女热舞狂欢的时候，尤瑟夫的严厉老爸现身了，尤瑟夫连忙说路易斯是他的生意伙伴，那美女则是路易斯的女友，他们正在开一个创意会议，只是场面稍微有点失控。

刚刚走出公寓，就接到尤瑟夫偷偷打来的电话，说找到甩开老爸的方法，要路易斯到星光广场碰头。驾驶他的金色跑车赶到闹市区，尤瑟夫居然开来一辆直升机停在了马路当间，赶紧上了飞机，尤瑟夫说国家安全局正要从空中运输一辆装甲车，希望路易斯帮忙把它拿下。


尤瑟夫的老爸突然出现训斥起他的行径荒唐

找到空中飞行的运输机，这时换尤瑟夫来驾驶直升机，路易斯用狙击步枪来打掉装甲车上的四只挂钩，前三个很好打，打第四个时准星存在一定偏差，根据弹孔的位置进行偏移纠


用狙击步枪射掉装甲车上面的四只挂钩

正。等装甲车掉下去，路易斯高空跳伞落到它的附近，登上装甲车消灭围过来的警察，将通缉降为一星的时候便可逃离现场，将装甲车开到工地，尤瑟夫兴高采烈的操作塔吊尝试把它吊运走。

头号美男（Kibbutz Number One）

托尼曾让路易斯给莫瑞办点事情，这一天闲来无事就拜访这位以色列人。莫瑞明显比他弟弟小几号，但和他弟弟布鲁西一样热衷于锻炼发达的肌肉，一见面就对路易斯的肌肉和身材品头论足，可能是家族遗传的习惯吧。正说着话布鲁西走了进来，他对哥哥突然搬回来很恼火又无可奈何，两兄弟还为肌肉的问题呛了一阵。

跟随莫瑞走出家门，在车上这家伙滔滔不绝的讲述参军和考研的个人奋斗史，让路易斯不胜其烦。说了半天终于转到正轨，他要收拾一批以前的生意伙伴，好接收他们的生意。赶到码头工地进入枪战，优先清除左边楼里拿火箭筒的家伙，清完这片区域会有敌人乘快艇逃走，驾驶快艇追上去，在接近时扔上去炸药，然后按↓


布鲁西的兄长莫瑞是个目中无人自以为是的家伙

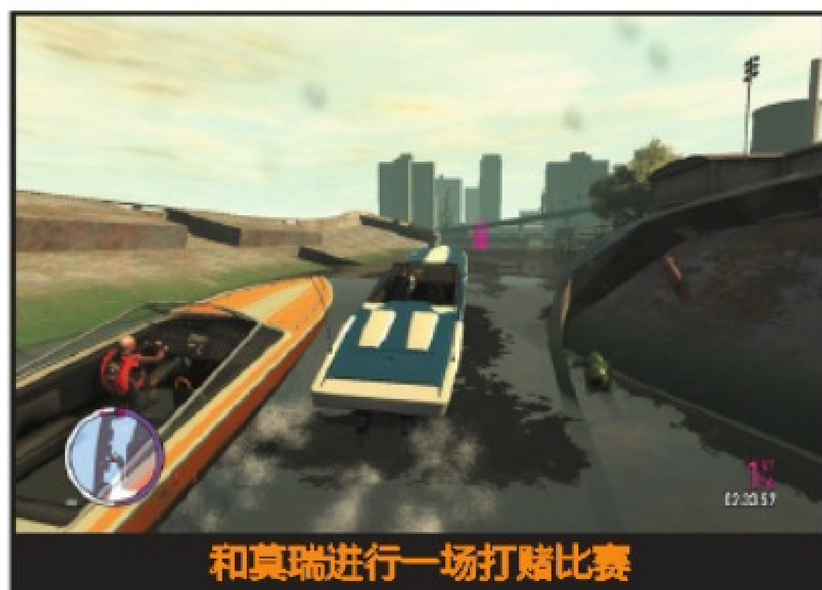

帮助莫瑞去码头工地抢场子

键引爆，这里也可以用手枪来打爆。将三艘快艇全部炸毁，最后把莫瑞送到指定码头。

不是下棋（This Ain't Checkers）

来到莫瑞的公寓，看到他正和弟弟布鲁西在下棋，脑袋不太灵光的布鲁西当然不是对手，失败的布鲁西备受打击，伏案痛哭流涕。和莫瑞一道出门，在车上这个超级没有安全感的家伙提议要打个赌，如果能赢过他，托尼的债务一笔勾销，接着再帮他办一件事，他也会从路易斯的人生里彻底消失，路易斯听了自是求之不得，莫瑞自信满满的说他从未输过。


莫瑞又在欺负弟弟布鲁西


和莫瑞进行一场打赌比赛

三项比赛分别是跳伞、快艇和赛车，最快抵达中央公园的便是赢家。首先从停机坪乘直升机来到空中，然后高空跳伞下去，建议飞到欢乐岛上方再开降落伞（Shift），然后飞到快艇附近直接坠落（F），驾驶快艇沿着粉红色路标一路飞驶，开足马力不难超过莫瑞。冲上岸换上轿车，疾驶到终点取得比赛的优胜。自尊心超强的莫瑞说是不在乎托尼欠的那点钱，是故意输给路易斯的，现在他们的约定中还有最后一件事情要办。

三人同行（No. 3）

来到莫瑞的公寓，莫瑞正在对弟弟布鲁西进行残酷的魔鬼训练，并用言语进行羞辱，莫瑞辩称只是在关心爱护弟弟，让他变得坚强自立。路易斯看不过去，说莫瑞是他所见过混蛋中的极品，这种爱之深责之切的做法很不恰当。莫瑞最终表示认可，提议大家趁夜色出去找点乐子。

驱车赶往中央公园北部的一间车库，买通看守从升降台上取三辆跑车，驾驶它们沿公路行驶，不久警笛大作，原来是莫瑞喊来警察来增添气



莫瑞开始对弟弟开展魔鬼训练


驾驶着偷来的跑车沿海岸线行驶

氛的。在这里跑第一并不重要，只要在后面跟住两兄弟就行，沿途的路况比较复杂，避免翻覆或掉到海里去，抵达码头的货轮上结束行驶。

两兄弟为刺激的飙车而兴奋高呼，路易斯觉得是永远离开这个臭嘴侏儒的时候了，可莫瑞希望路易斯能成为他的助手，说跟着他能学到很多。路易斯正言厉色的把他教训了一通，说他自己才是应该学习最基本人类行为的白痴，或许他弟弟布鲁西就能够教他很多，这时得意忘形的布鲁西一拳砸在了哥哥的脸上，这位外表强悍的硬汉终于哭爹喊娘，在弟弟面前露出脆弱的一面。

深挖祸根（Going Deep）

博嘉瑞打来电话说有事需要帮忙，路易斯抽空探望这位俄罗斯大佬，看到他家里收藏了满墙的名人吉他，同住的还有一位野蛮剽悍的姐姐。他最近准备收购自由城冰球队，却遭到老板艾什维莱（Ashvilli）的拒绝，他们派出证人贿赂了国家安全局的官员并控告了博嘉瑞，因此有调查组正在收集他的罪证，他需要路易斯帮忙解决掉证人。

驾车载上博嘉瑞和助手提莫（Timur）前往地下停车场，途中博嘉瑞给了一些炸药，还暗示路易斯跳槽过来为他工作，不必再为那个瘾君子和疯子卖命，这事遭到路易斯的婉言谢绝，尽管托尼有很多坏毛病，但还算是个好老板。

抵达地下停车场把车停到指定位置，再将炸药放到这辆车上，躲起来等候证人出现。当证人和安全局的人接近那辆汽车放伪证的时候引爆炸弹，然后开枪清扫残余，陆续会有三批警察增援，消灭掉他们跑到停车场入口抢一辆防暴车，载上博嘉瑞和助手两人开到街道上去，消灭掉追兵后返回博嘉瑞的家。途中博嘉瑞说这次



俄罗斯大佬博嘉瑞喜爱收藏各种乐器，尤其是名人使用过的吉他



等证人和特警接近汽车时引爆炸弹

行动能够打消艾什维莱不少的人脉，并透露要投资夜店的愿望，说路易斯不过是托尼手里的提线木偶，没什么发展前途，不如跟他一起大展宏图。

天降神兵（Dropping In）

博嘉瑞收购冰球队的心情日益迫切，显然已经没有和艾什维莱谈判的耐心了，因此拜托路易斯到他的办公室里动手。开车和提莫一道前往停机坪，途中发现这个莫提真的很不健谈，路易斯建议他多学点交际技巧，否则白白浪费了学会的流利英语。

驾驶直升机飞到大厦的上空跳伞降落，由楼顶下去清掉走廊里的守卫，由电梯间跳落下层，继续战斗清走廊，下楼梯找到艾什维莱的办公室，一枪将他从窗户打了出去摔成肉泥，这时听到外面警笛大作，于是从



跳伞降落到大厦顶部的停机坪上

窗户跳伞下去，降落到莫提驾驶的拖车上，摆脱警察行驶到指定地点，任务完成。

十字准星（In The Cross-hairs）

博嘉瑞不知从哪里听说托尼手里有钻石，并且知道钻石最初的卖家是个厨师，提出要收购这批钻石，路易斯推说这事做不得主。博嘉瑞接着安排工作，让路易斯掩护莫提去进行一笔交易。

赶到大楼天台给博嘉瑞打电话，他让路易斯打开阳台上的一只纸盒，里面赫然是那个卖钻石厨师的人头，原来他怀疑路易斯和托尼与这个厨师相勾结，一起从他手上偷了那批钻石，因此在附近的楼顶埋伏了狙击手想要除掉路易斯。

接下来是狙击手对抗战，在雷达上有狙击手位置的显示。清掉四名狙击手后，空中出现直升机，地面上也有大批的枪手杀到，这时通往楼梯的门被锁住了，只有沿着天台硬冲过去，沿着铁梯一路下去抢夺一辆汽车逃跑。



博嘉瑞让路易斯看过厨师的人头，然后派狙击手进行猎杀

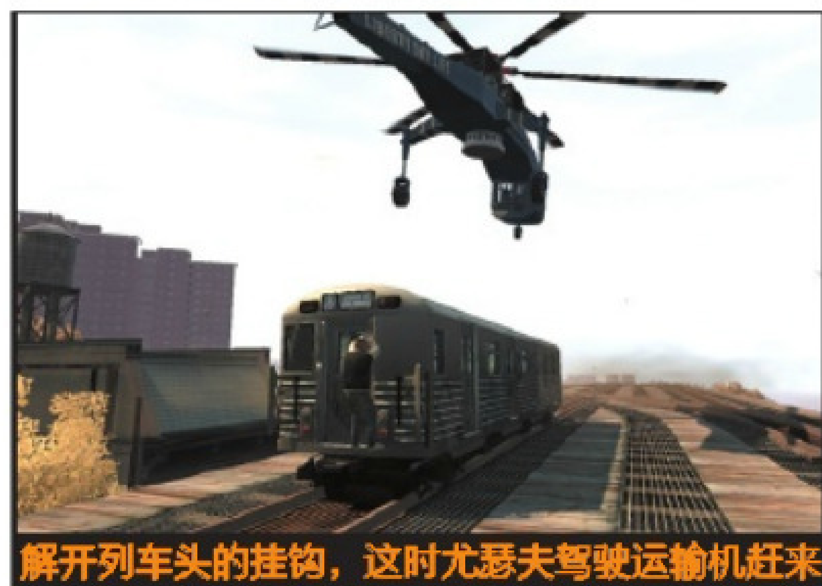
通天大盗（For The Man Who Has Everything）

来到一处建筑工地，尤瑟夫戴着安全帽像个工头似的出现在面前，原来他要在这里建造全城最奢华的摩天大楼，它将成为和金字塔媲美的经典建筑。路易斯无意倾听他的梦想和痴语，转身便要离去，这时尤瑟夫追上来要搭他的车。路易斯知道这家伙总是有那么多的奇思妙想，为了搞了军用直升机和装甲车，不知道现在又在打什么主意。尤瑟夫终于说出自己的意图，这回要搞一辆地铁列车头，然后将它运到波斯湾去。

向尤瑟夫要了些爆裂弹，驾车来到阿尔冈琴桥上，等列车开过来纵身跳到车厢上，此时处于四星通缉状态，在铁路线附近埋伏有大批的警察部队，空中还有十来架直升机盘旋扫射，稳扎稳打步步为营，过桥洞时注意蹲伏，最后突破封锁攻到火车头



在列车的车厢上射毁空中围剿的直升机



解开列车头的挂钩，这时尤瑟夫驾驶运输机赶来

顶，这时会有装配机枪的直升机正面攻击，没能击爆就匍匐（Ctrl）躲避。

将后面的车厢挂钩松开，不久尤瑟夫驾驶一辆运输直升机赶到，用磁力将列车头整体吸住，随后运输机飞向公爵区，将路易斯送到那里的棒球场，尤瑟夫带着列车头继续飞往远方……

此任务之后会接到尤瑟夫的电话，说有辆汽车相送。赶到地点取车，原来是一辆金色涂装的汽车，附送一支黄金打造的微冲。

女士半价（Ladies Half Price）

在九号小屋店的门口，罗曼和布鲁西被守卫德西挡住不让进去，路易斯看在和布鲁西兄弟交往一场的分上带他们进入夜店。和托尼一起前往鱼市，途中托尼说受到安塞洛提家族的胁迫，得拿那批钻石来赎回葛蕾西，否则只有死路一条。来到码头换乘快艇，路易斯说俄罗斯大佬博嘉瑞那边也不好惹，那些钻石原本就是他



两人带着钻石前往约定地点交换葛蕾西

的，或许应该把钻石还给他。思来想去，那种选择都是死路，还是听托尼的算了。

赶到地点见到尼科、帕吉和被

绑架的葛蕾西，两人顺利的用钻石交换到人质，这时博嘉瑞的手下来抢钻石，两人连忙带着葛蕾西驾快艇离


博嘉瑞的人马前来抢劫钻石，赶快带着葛蕾西离开吧

开，一名枪手扑到快艇上来，这时左右摆动快艇甩开他。火暴脾气的葛蕾西一直聒噪着要回去杀了那两个劫匪，路易斯想起为她丢掉价值两百万的钻石不禁恼火，一掌将她击昏。抵达指定码头路易斯上岸，而托尼则带着葛蕾西向安塞洛提家族交差。事后会接到到博嘉瑞的电话，他气急败坏的破口大骂了一通，看来他的钻石并没有抢到手。

派对结束（Party's Over）

前往中央公园的厕所见洛可和手下文斯，得知博嘉瑞把钻石的事情告诉了安塞洛提家族的教父，安塞洛提先生现在很生气，不但女儿为此事被绑架，还和三联帮搞僵了关系，因此准备拿托尼和路易斯开刀。洛可说只须交出一具尸体就能应对此事，劝路易斯出卖托尼来保全自己，接手夜店生意再和他长期合作。


面对老板托尼，路易斯将做如何的选择呢


冲出店外解决掉赶来的俄罗斯黑帮分子

和两人赶到九号小屋店，洛可和文斯掏枪逼住了托尼，只等路易斯动手，路易斯却一枪毙了文斯，正要收拾洛可的时候被托尼劝住，因为洛可和自由城的各派势力都有瓜葛，杀掉他会惹大麻烦。

放走洛可之后俄国帮派的人冲进店来，路易斯一夫当关，利用有利地形清除他们，随时观察雷达地图，有敌人爬上二楼及时清理。阻击四批增援的枪手后，动身赶往店门外解决更多的敌人，用爆裂弹轰车子爽快刺激。把托尼送回公寓，托尼说这座城市快呆不下去了，想打包离开这里，找过沙漠里的温泉小镇度过余生。

出发时刻（Departure Time）

来到托尼的公寓，看到他一边整理行李，一边借酒浇愁，看到路易斯到来便开始歇斯底里寻死觅活的。路易斯说哪里也不用去，现在就他们两个人来对抗整个世界，解决掉所有的麻烦，于是商量着主动出击干掉那个俄罗斯大佬。


在游乐场摧毁藏运毒品的货车和人偶


驾驶摩托沿高速朝机场疾驶，途中尤瑟夫驾驶军用直升机帮忙清理障碍

两人离开公寓乘车赶往游乐场，据说博嘉瑞在那里从事毒品交易，首先得切断他们的经济命脉。路易斯此时有了必死的决心，但不想托尼冒这场风险，让他躲到公园里避一避，以后妈妈就交给他照顾了。

来到游乐场展开枪战，消灭以提莫为首的俄罗斯枪手，同时摧毁藏运毒品的货车和人偶，在场景里有很多红色的燃气罐可以击爆，对附近的枪手有极强的杀伤力。最后找到提莫，得知博嘉瑞已经上了飞机，马上就要离开这里了。将提莫击毙后驾驶摩托车赶往机场，途中联系尤瑟夫请求支援。

在高速公路上守候着大批的俄罗斯枪手，这时尤瑟夫驾驶军用直升机赶来帮忙，一路上发射制导火箭清


追赶正在起飞的客机


三位好朋友在公园里聚首

理障碍，真是贴心啊。赶到机场看到一架客机开始滑行，沿着跑道追过去射杀舱门处的枪手跳上客机。解决掉机舱里的枪手，博嘉瑞掏出一只手雷叫嚣着要和路易斯玉石俱焚，路易斯开枪便将他送上了西天，随着手雷爆炸飞机开始坠落，路易斯连忙跳伞逃生。

前往公园找托尼，不小心撞倒一名潦倒的流浪汉，后来这家伙走了狗屎运，从地上零乱的垃圾中拾到一只小袋子，里面居然装着价值两百万的钻石（接续正篇中钻石掉进垃圾车的剧情）。路易斯在长椅上找到托尼，托尼为路易斯所做的一切表示感谢，但不希望他为此而改变什么，两人继续联手从一大堆麻烦中生存下去。随后尤瑟夫也赶到公园，告诉两人一个好消息，他老爸有意投资夜店生意……



《正当防卫2》全任务攻略

JUST CAUSE2

■游侠 神之影

为什么要玩这款游戏

4年前，一款打着“侠盗猎车手+孤岛惊魂”口号的动作游戏《正当防卫》一鸣惊人，辽阔真实的丛林岛屿、自由开放的剧情任务、类型繁多的武器载具，游戏各方面都做得有模有样，但模仿始终是模仿，个性不突出一直是个大问题。正因如此，筹备四年之久的《正当防卫2》不仅保留了前作的诸多优点，还专门为自己制定了个性亮点——特技作战，好莱坞式的特技作战使得主角瑞克摇身一变，成为了詹姆斯·邦德那样的传奇特工。全新设计的爪钩装备，能射出一条能钩住任何物体的钢绳，通过这个装备，主角瑞克能像蜘蛛侠那样飞檐走壁，也能跟周围环境“互动”出各种特技效果。

不仅如此，《正当防卫2》还拥有极为辽阔的游戏世界，其中最有意思的玩法莫过于使用各种载具，游戏中出现的载具已超过100种，除了常见载具外，大家还能驾驶各种新奇载具，例如喷气式客机、消防车、豪华轿车等等。在广阔无边的蓝天上，驾驶一架喷气式客机自由飞翔，这种感觉绝对是超爽的；即使回到地面，你还能驾驶各种车辆跟别人较量车技，看谁才是飙车之王！

精品 总评 8.2

制作	Avalanche Studios
发行	Square EnixEidos
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.3
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.6
创新 Creativity	7.8
剧情 Story	8.3

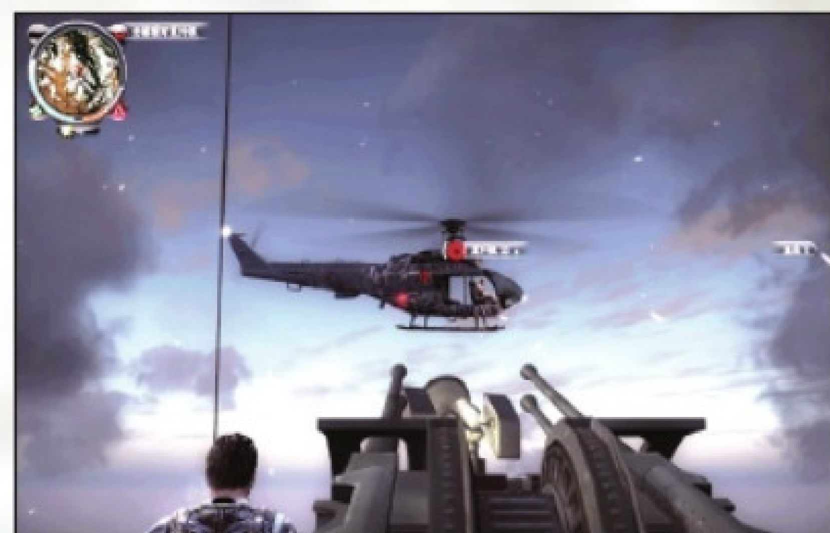
JUST CAUSE 2

剧情攻略

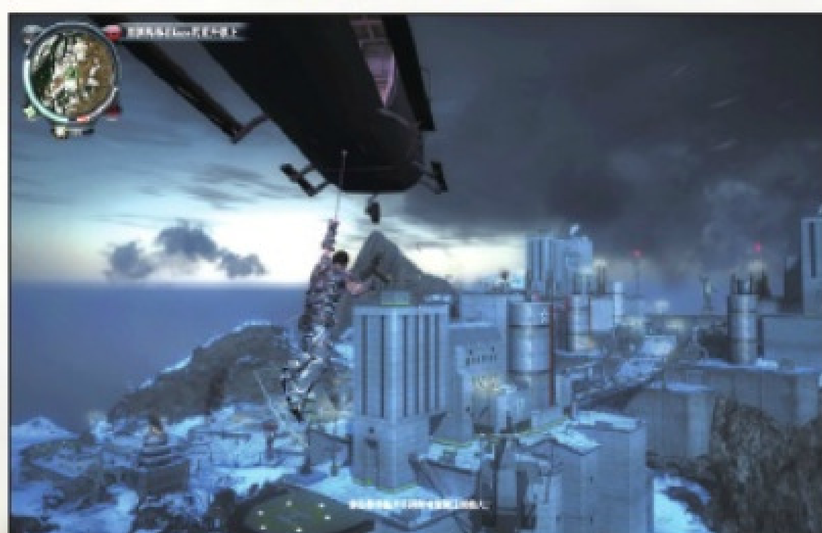
结束南美洲之旅后，美国特工瑞克·罗德里格斯退出了中央情报局，每天躺在海滩上享受阳光，但这样的悠闲日子并不长久，老搭档玛丽亚·凯恩的出现，不仅扰乱了他的度假计划，还专程请他回去执行最后一个任务。无奈之下，瑞克只能答应玛丽亚的请求，跟她一起飞往亚洲……

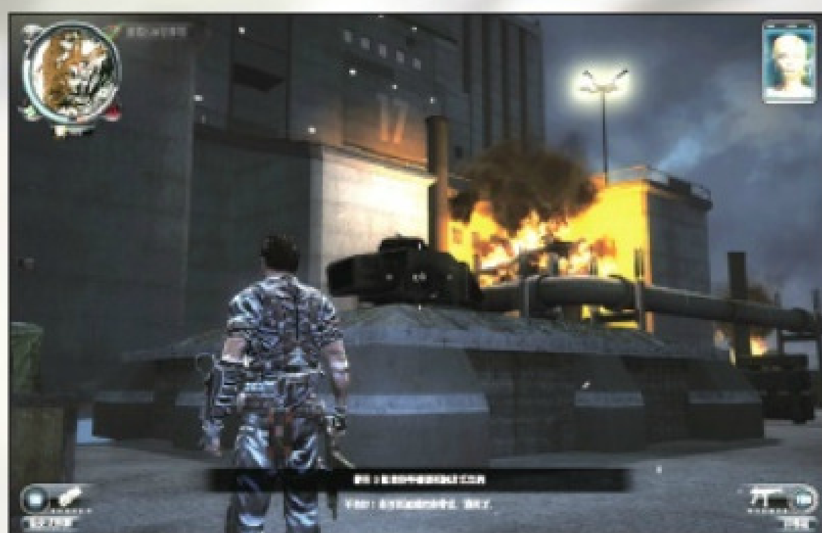
第一关 欢迎来到帕瑙
Welcome to Panua

来到东南亚的帕瑙岛上空，玛丽亚才开始向瑞克阐述此次行动的计划：帕瑙岛本来就是一个独裁政府的领地，随着新总统潘达克·帕纳的上任，这个地方变得混乱不堪，到处都是军事基地。最重要的是，瑞克的好友兼恩师汤姆·谢尔登却在这个岛屿离奇失踪，很可能跟新总统上任有关，瑞克的任务则是寻找失踪的汤姆，一旦发现对方背叛组织，就得立即清理门户。为协助瑞克完成任务，玛丽亚收集了一些重要情报，正准备让随同特工马绍尔帮忙下载数据，结果直升机突然遭到地面高射炮的攻击，导致机身晃动了几下，储存数据的记忆卡全被甩了出去，玛丽亚担心这些情报被帕瑙政府掌握，危及美国本土的安全……紧接着又是一阵狂轰滥炸，来不及躲避的马绍尔不幸中弹身亡，整个人从高空坠落，瑞克想起PDA还在他身上，便奋不顾身跳出机舱，在半空中抓住马绍尔，从他身上拿回PDA。眼看地面越来越近，瑞克却不慌不忙地打开降落伞往下飘落，尽管降落伞很快被炮火点燃，但他还是顺利地落至雪地上。可是，瑞克发现前方却是帕瑙政府的一个军事基地……


第一次遇到直升机，借助旁边的防空炮可轻松将其击落


有一块记忆卡在敌人手中，需借助这个缆车飞到对面


从空中发动攻势时，引爆油桶最有效


只能用炸药炸毁这两座防空炮塔

趁着黑夜，瑞克单枪匹马闯进军事基地，寻找散落在此的记忆卡，他没想到里面戒备如此森严，尽管得到了玛丽亚的直升机支援，但还是耗费九牛二虎之力才将五张记忆卡全部找回，幸亏帕瑙政府军并未发现记忆卡的秘密。不过，这次行动却引起了帕瑙政府的注意，整个岛屿立即进入一级警戒状态……

过关提示：初期主要掌握爪钩的用法，可利用它钩住墙壁纵身越过，也可利用它钩住敌人使其坠落，一些不可逾越的地方更要借助它通过，只要在射程范围内，任何物体都能被它钩住。学会使用爪钩后，便可开始寻找散落在各地的记忆卡，记忆卡一共有五张，可根据目标提示来寻找，途中能缴获武器来武装自己，破坏基地内的通讯设备还能获得混乱值，由于弹药有限，尽量用高射炮来破坏这些通讯设备。得到第四张记忆卡后，需要搭乘直升机从高空发动攻势，虽然各栋大楼埋伏着不少帕瑙政府军，此时只需留意他们附近的油桶，引爆这些油桶即可轻松搞定。最后，还需要摧毁两座防空炮塔，可在炮塔后方找到触发式炸药，只有借助它才能将其炸毁，尽管帕瑙政府军稍后会发动反扑，只要顶住两波攻势，便可搭乘直升机逃离此地。

第二关 赌场火拼
Casino Bust

在直升机内，刚惊魂脱险的瑞克想知道目的地在哪，玛丽亚则透露先去拜访特工卡尔·布莱恩，此人对整个帕瑙

操作设定

人物操作				
W：前进	S：后退	A：左移	D：右移	
E：对话	F：爪钩	Q：近距离攻击	Space：跳跃/使用降落伞	
左Shift：加速跑	左Alt：特技跳跃	左Ctrl：蹲下	Tab：闪避	
C：找寻目标/望远镜	R：填充子弹	G：投掷炸弹	1：切换单手持用武器	
2：双武器	3：装备双手持用武器	4：召唤黑市		
鼠标左键：使用武器1开火		鼠标右键：使用武器2开火		
鼠标滚轮：前一武器/后一武器				
直升机操控				
W：前进	S：后退	A：左移	D：右移	
左Shift：提升高度 左		Ctrl：降低高度		
左Alt：特技跳跃		E：进入/离开	C：向后看	
飞机操控				
W：上冲	S：下俯	A：左倾	D：右倾	
左Shift：加速	左Ctrl：减速	左Alt：特技跳跃	E：进入/离开	C：向后看
陆上与海上交通工具操控				
W：加速	S：减速/倒退	A：左转	D：右转	
左Shift：摩托车前倾	左Ctrl：摩托车后倾	左Alt：特技跳跃		
E：进入/离开	C：向后看			

岛非常熟悉。于是，两人直接赶往布莱恩的住所，瑞克见屋外停靠着一辆摩托车，便淘出手枪谨慎前进，但没料到一名黑衣女子从身后闪出，枪口对准了玛丽亚的脑袋，并质问两人有何来意，幸亏玛丽亚认出了这名女子，她叫杰达·谭，是布莱恩的女人，当她得知两人来历后敌意解消。不过，杰达告知大家来晚了，帕瑙政府已经发现了布莱恩的双重身份，正准备让他“消失”，好赌成性的布莱恩至今还呆在瀑布赌场吃喝玩乐。为赶在帕瑙政府军之前找到布莱恩，杰达决定用摩托车亲自送瑞克一程……

赶到瀑布赌场时，政府军已部署好一切，他们在两座高楼内安置了破门炸弹，企图炸死布莱恩。由于时间紧迫，瑞克刚跑到赌场大楼下，便利用爪钩像蜘蛛侠一样往上攀爬，爬至顶层迅速将两枚破门炸弹拆除。为了阻止瑞克的解救行动，政府军还派出两架直升机进行支援，只见瑞克借助爪钩飞向一架直升机，打晕机舱内的驾驶员，并控制它击毁另一架直升机。但是，危急情况并未得到解除，布莱恩在高架桥处遭到政府军的追杀，瑞克了解情况后立即放弃直升机，跳到高架桥内，带着布莱恩仓惶而逃。当两人逃至农庄附近时，从泥沟里拖出一辆汽车，又开始了一段亡命之旅，瑞克站在车顶上击退了一波又一波的追兵……成功摆脱政府军追捕后，布莱恩为答谢瑞克的救命之恩，承诺帮忙找出谢尔登，不过他建议瑞克去找当地反政府组织，他们能够提供一些线索……




按照提示输入数字，解除这个破门炸药


用爪钩飞到直升机上，抢夺这架直升机


用拖拉机将汽车从泥沟里拖出


站在汽车顶部击退政府军的追击

过关提示：来到赌场楼底时，需利用爪钩沿着高楼外表不断往上攀爬，直至安置炸弹的大门处，并通过输入密码来解除引爆装置，这里的密码仅是一个限时数字谜题，在有限时间内按顺序输入数字即可。成功解除两枚炸弹后，需要对付政府军派来的两架直升机，此时可借助爪钩飞向一架直升机，根据QTE提示打晕驾驶员，并驾驶它击毁另一架直升机，接着跳伞跳至高架桥内，带着布莱恩逃离此地。逃至农庄时，需要将布莱恩的汽车从沟里拖出来，只能利用爪钩把汽车跟附近的拖拉机钩在一起，再驾驶拖拉机将其拖出。此后，跳到汽车顶部享受飙车之旅，一路会遇到帕瑙政府军的追赶，击毁汽车轮胎可快速摆脱对方的追赶。

第三关　白虎
The White Tiger

根据当地反政府组织提供的情报，一名被称为“白虎”的男子很可能就是谢尔登本人，他的手下“庞肯”经常出没于黄昏群岛的赌徒窝点，他也许知道白虎的行踪。掌握情报后，瑞克立即赶往黄昏群岛四处打听，在街上刚好碰到一名溜达的小混混，便抓住他询问庞肯的消息，对方起初不愿意配合，但在金钱诱惑之下，不得已透露出来：庞肯最近惹了不少赌博债务的麻烦，刚刚还被追债人捉了回去，要想找到他就得尽快赶往赌徒窝点，否则他就被处决了。趁夜深人静，瑞克悄悄趟过河流，试图潜入赌徒窝点，结果却被看守窝点的狙击手发现，为防止出现意外，瑞克利用爪钩迅速飞到哨楼，开枪击毙这名狙击手，并拿起掉落在地上的对讲机，称这里安然无恙。没多过久，庞肯被一名行刑者押往大院，眼看他就要被处决了，瑞克眼疾手快拿起旁边的狙击枪，一枪将行刑者击毙。尽管这一枪引起了赌徒窝点的骚动，但瑞克还是带着庞肯杀出重围，逃离赌徒窝点。


等行刑者出来后，用狙击枪一枪将其击毙

经过一阵狂奔，两人逃到了安全地点，大难不死的庞肯跪地答谢，但瑞克并不领情，他只要求庞肯说出白虎的下落，庞肯深知瑞克厉害，被迫同意带他去找白虎。于是，两人驾驶摩托车往沙漠北方驶去，尽管途中遭遇政府军的拦截，但两人还是顺利地穿越了沙漠，抵达目的地。不过，

警觉性很高的瑞克却发觉情况不对劲，前方更像是一个政府军基地，庞肯对此却一无所知，他只知道基地军官掌握了一个数据硬盘，它是联系白虎的关键。无奈之下，瑞克再次单枪匹马闯入基地，从军官手中夺走数据硬盘，通过PDA的数据读取，他发现这是特工专用的秘密情报，上面称跟着求救信号就能找到谢尔登。在求救信号的引导下，瑞克赶到信号发射地方，那里是丛林之地，并没发现有人来过的踪迹。就在此时，丛林里突然冒出一人，用毒针对准瑞克射去，这枚毒针刚好射到脖子上，毫无防备的他应声倒下。

瑞克醒来后，他发现自己被吊了起来，一名男子拿着匕首走到跟前，


穿越沙漠，跟随庞肯前去寻找谢尔登


需要在这个基地内找到一块数据硬盘


拿着重机枪扫射，几乎无敌

此人不是别人，正是谢尔登，对方一刀将绳索割断，把瑞克放了下来，恼羞成怒的瑞克则给谢尔登来了一拳，谢尔登此时才做出解释：原来他一直在暗地里监视着瑞克，时常提供情报的人便是他。尽管两人刚化解冲突，但几声枪响又给他们带来了新的麻烦，一群政府军找上门来了，早有准备的谢尔登拿出一把重机枪交给瑞克，让他冲锋陷阵，而自己拿着一把冲锋枪，在后面掩护支援，两人就这样合作，顺利地冲出了重围。危机过



后，谢尔登怀疑布莱恩被抓了，不然政府军不可能知道自己的下落，而在众生相拉马山城的审讯室内，布莱恩正遭到帕纳的严刑逼供……

过关提示：潜入赌徒窝点较为轻松，主要难在击毙行刑者，必须一枪搞定，否则任务会失败。逃离赌徒窝点时，虽然一路上会有敌人拦截，但庞肯比较怕死，基本不会贸然冲上去，他只会躲在某个角落，完全不用担心他的安全。在军事基地对付军官时，要注意他身上的盔甲，子弹对他几乎无效，只能瞄准头部射击，需要数十枪才能将其击毙。跟着谢尔登突出重围时，只需拿起手中的重机枪不断扫射，没人能抵挡它的强大火力。

第四关 山区营救
Mountain Rescue

躲过一劫后，瑞克、玛丽亚、谢尔登三人聚在海边，开心地吃着烤肉。闲谈之余，玛丽亚仍然不忘那些正事，她知道杰达被帕瑙政府军抓走了，情报显示她被囚禁在卡斯特罗辛加的军事基地内，而这个营救任务自然又落在瑞克头上。为了尽快营救出杰达，谢尔登还为瑞克准备了一架直升机，让他独自一人赶往卡斯特罗辛加军事基地。

在卡斯特罗辛加军事基地，瑞克从天而降，给政府军来了个措手不及。在军事基地内，瑞克通过炸毁几座军事设施，把看守杰达的政府军统统引了出来，而自己却趁机跑到审讯室，只可惜审讯室大门上锁了。就在此时，门口突然跳出三名日本忍者，他们奉命前来阻拦瑞克。经过一番龙争虎斗，瑞克艰难地搞定了这三名忍者，但时间的流逝却让他恍然大悟，原来对方是有意拖延时间，因为他并不知道杰达正从仓库被押送走。不过，汽车马达声的响起，倒是引起了瑞克的注意，他反应迅速，立刻从基地顶层跳下去，并在湖边找来一辆汽车，驾驶汽车奋不顾身追了上去。当两辆汽车靠近时，瑞克利用爪钩飞扑过去，击毙汽车司机，夺走押送杰达的汽车。押送杰达的政府军见行动失败，立即发动猛烈反扑，多亏玛丽亚驾驶直升机及时赶到，把两人救走……


驾驶直升机赶往军事基地


遇到三名日本忍者，对准一人使劲开枪


在有限时间内驾驶汽车追赶杰达

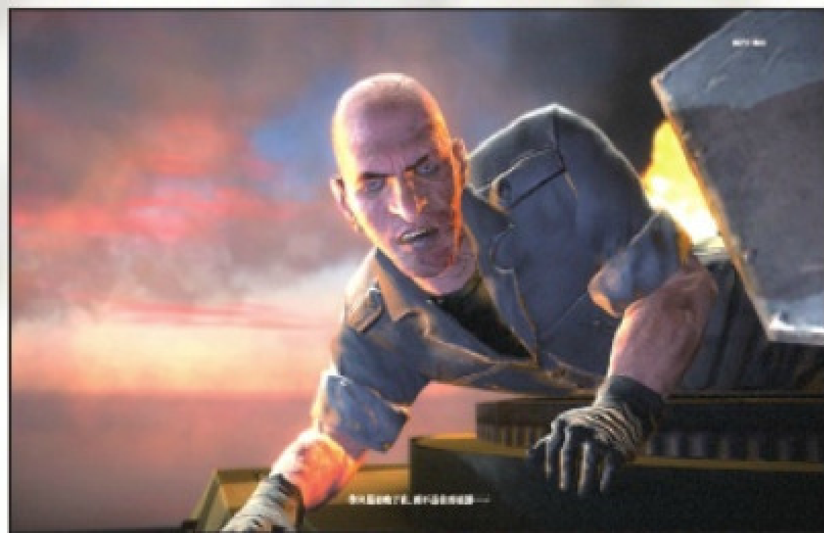

九死一生，最终还是救出了杰达

过关提示：此关任务主要是引爆军事基地的五处军事设施，守卫军事设施的敌人极多，需步步为营才能靠近，五处军事设施之间都有一定的距离，可抢夺政府军的吉普车沿路赶过去。赶到审讯室门口时，虽然那三名忍者都会使用忍术，但他们毕竟还是人肉之躯，抵抗不住子弹的攻击，对准他们使劲开枪即可搞定。不过，追赶押送杰达的汽车倒是有一定的难度，必须尽快找到湖边的汽车，以最快速度赶上去，否则杰达在中途会被炸死。

第五关　三个国王
Three Kings

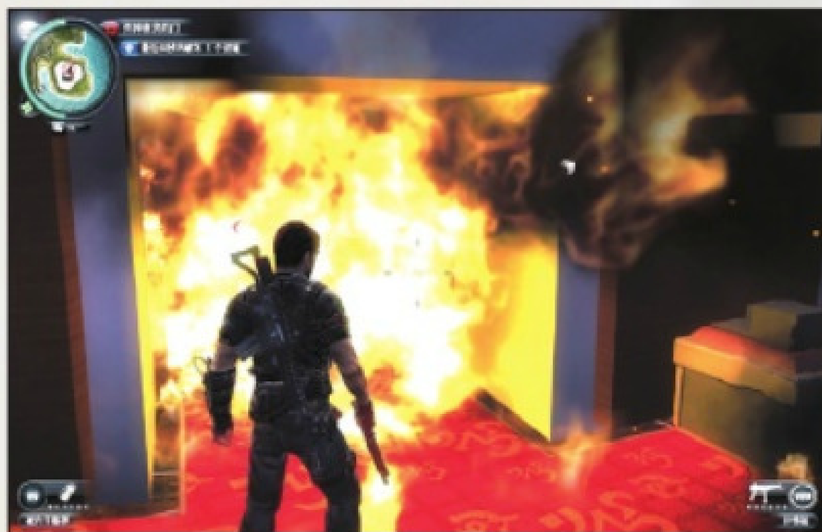
那天夜晚，玛丽亚和杰达躺在海滩上闲聊，结果两人又谈起正事，杰达透露帕瑞岛有着三个幕后人物，他们试图通过帕纳控制这个岛屿。第


对付香港人，注意躲避炸弹，对准头部开枪


对付前苏联特工，寻找机会侧面攻击

一个幕后人物是前苏联特工，他是一位训练有素的杀手，跟所有俄罗斯暴徒都有联系；第二个幕后人物是来自香港的张孙，他利用圆滑手段把整个镰刀帮控制在手；第三人是前日本将军雅代鹫尾，他依靠一群新保守主义实业家的财政支持迅速发展壮大。不过，帕瑞岛这样的小岛能让这群人如此有兴趣，众人对此感到怀疑，就连调查多时的谢尔登也无法解释。经过商讨，瑞克决定着手调查此事，根据反馈回来的情报，三人都住在三皇酒店，此时正是行动的好时机。

随后，瑞克和谢尔登驾驶直升机赶到三皇酒店，瑞克再次从天而降，跳至三皇酒店楼顶，试图从楼顶进入酒店，没想到在那里碰巧遇到这三位领导人，瑞克逐个跟他们来了一场较量，耗费很大力气才将他们一一解决，可惜对方均未说出帕瑞岛的秘密，赶来支援的谢尔登则认为只有找到帕纳才能了解真相。


前往另一座大楼需要炸开此门


对付日本将军，多利用爪钩近身攻击

过关提示：本关难点在于对付三位领导人，首先是对付香港人，尽管对方会不断投掷炸弹，但只要找准机会对头部猛烈开枪，相信能够轻松搞定；其次是对付前苏联特工，他会驾驶装甲车在原地攻击，尽管火力极猛，但无法移动始终是他的弱点，可趁他攻击一侧时从另一侧进行袭击，正面攻击对他来说都是毫无痛痒；最后是对付日本将军，多利用爪钩近身攻击，避免对方的远程攻击，速战速决。

第六关　进入窝点
Into the Den

得知三位领导人被杀之后，帕纳开始担心起自己的安危，立即下令撤回秘密基地防守。根据可靠情报，这个秘密基地坐落在连绵起伏的峡谷之中，还配备了先进武器和防御系统，光凭瑞克一人是无法靠近的。此时，谢尔登建议向当地反政府组织请求援助，让他们协助铲除帕纳。没过多久，瑞克跟其中一个反政府组织取得联系，借助他们的力量。


在反政府组织的援助下，向山城发动猛攻


来到此处要小心破门而出的装甲车

在山城脚下，数名反政府组织成员已在那里等候多时，组织领袖提出先解决山城内的三座防空火炮，让后续支援能够顺利抵达。在反政府组织的火力掩护之下，瑞克拿起冲锋枪往山城冲去，他总是一马当先，率领众人突破政府军的重重防线。成功炸毁三座防空火炮后，瑞克单独一人来到石像头部，破解入口控制面板打开大门，里面是帕纳的私人房屋，看上去非常奢华，但安静的环境却让瑞克感到不安，当他走到大礼堂时，帕纳跳了出来，他并未反抗，反而说出了帕瑞岛的秘密：原来这个岛屿蕴含着极为丰富的石油资源，只要控制这个岛屿就有控制整个世界的可能，这也是引来三位领导人前来的主要原因。两人谈话之余，布莱恩从审讯室逃了出来，他一看到帕纳就显得异常愤怒，以为杰达被他杀死了，直接拿起炸弹冲上去跟帕纳同归于尽，毫无准备的瑞克在一旁也来不及阻止，只能眼睁睁看着悲剧发生，因为布莱恩并不知道杰达还活着……

爆炸过后，瑞克跑到房屋中央，操纵控制台启动引爆装置。一旦爆炸倒计时启动，瑞克立刻往出口跑去，在爆炸瞬间，安全逃离了这个房屋……

过关提示：带领反政府组织攻打山城并无难度，中途注意破门而出的装甲车即可，迅速准备好炸弹将其炸毁。本


来到私人房屋，里面几乎空无一人


启动这台引爆装置后，迅速逃离此地

关唯一难度在于启动引爆装置，由于不断有敌人干扰，尤其是高处而来的火箭炮，很难在短时间内启动这个装置，解决方法倒是有一个，先清除周围敌人，等火箭炮发射完毕之后，趁对方填弹之时迅速启动这个装置，如果不成功可多尝试几次。一旦启动引爆装置后，必须找准出口方向，利用爪钩迅速飞到出口处，光靠跑是不可能逃出去的。

第七关 一次正当防卫
A Just Cause

众生相拉马山城一战过后，瑞克、玛丽亚、谢尔登三人正打算搭乘直升机离开帕瑙岛，但经过一片海域时，却发现几个国家都派出了自己的超级油轮，试图抢占这块油田。出于无奈，瑞克再次担负起新的重任，尽力保卫好这个油田，不让它落入其他大国之手。为抢先赶到海上油田，瑞克驾驶直升机飞过去，当他要靠近时，海面突然升起一架核潜艇，瑞克这才意识到帕纳还活着，他应该就躲在这艘核潜艇内。几秒过后，几枚导弹从核潜艇打了过来，瑞克来不及躲闪，只能跳伞而逃，但他悄悄从海面向核潜艇靠近，借助爪钩爬上，并顺利闯入核潜艇内部。

在核潜艇内部，瑞克再次遇到帕纳，那次自杀爆炸仅仅炸伤了他的半边脸，这对于极为丑陋的他来说并不重要，解决瑞克才是他最关心的。两人交涉过后，再次在潜艇内部大战一场，结果帕纳依然不敌瑞克，又一次落败。但是，狡猾的帕纳并不甘心，他随手启动核弹装置，对准三大国家射核弹，只可惜核弹发射瞬间也把他带上了，瑞克见情况紧急，也抓住其中一枚核弹，两人在半空中又展开了一场激战，瑞克在战斗之余，寻找机会解除了两枚核弹的导航系统。面对帕纳那枚核弹，瑞克并不打算解除，只是改变了航道，让它带着帕纳飞往岛屿中心地区。随着蘑菇云的升起，这个岛屿又恢复了往常的宁静……

过关提示：在潜艇内部，需要跟帕纳大战一场，这里难度极大，主要是帕纳的四连发火箭炮非常棘手，稍有不甚就会被炸死，而且周围有日本忍者骚扰，根本无法近身作战。既然无法近身，就干脆在远处作战，每次趁帕纳发射完火箭炮之后寻找机会反击，需要打持久战才能将其击败。在核弹上，对付方法依然如此，先对准帕纳猛开几枪，趁他还没站起来之前迅速解除核弹的导航系统，解除两个即可。


驾驶直升机飞往这艘核潜艇


趁对方倒下之际，迅速解除核弹导航系统


蘑菇云的升起，意味着战斗的结束



帮派任务

镰刀帮任务

一、占领要塞I（Stronghold Takeover I）

镰刀帮打算在帕瑙岛扩张势力，



首领桑托斯正在找人帮忙占领军事据点，接受此任务后会出现在一个军事基地附近，需带领研究人员冲进基地，并掩护他们入侵系统网络。任务开始后，


利用这挺机枪顶住敌人反扑

自己先利用爪钩飞进基地，为研究人员打开基地大门，稍后会遇到一架直升机，建议利用附近的高射炮将其击落；抵达终点后，研究人员入侵系统网络还需要一些时间，帕瑙政府军此时会发动疯狂反扑，控制附近那挺机枪能够轻松顶住对方的反扑。

二、上上下下（Ups and Downs）

镰刀帮打算进攻高云顶山谷的军事基地，首领桑托斯需要有人协助镰刀帮，特别是摧毁该基地的大型生物燃料竖井。任务开始后，驾驶附近的摩托车


需要跑到下方启动控制器才能炸毁这个竖井

往军事基地驶去，直接冲到生物燃料竖井附近，此时需要跑到竖井底层启动控制器，一旦控制器启动，竖井便释放出毒气，必须在短时间内逃离，建议利用爪钩不断望上攀爬，直至成功逃出竖井为止。驾驶直升机离开军事基地时，要注意基地内的防空炮塔，必须先击毁它才能驾驶直升机离开。

三、驯服野兽（Taming the Beast）

镰刀帮打算对一个政府前哨发动大规模袭击，但需要一些重型车辆，首领桑托斯正找人偷一辆装甲车回来，有一辆装甲车停靠在登康山基地附近，这是偷走它的最好机会。任务开始后，直接往军事基地跑去，有不少政府军镇守这个基地，一场大战是在所难免的，先清除门口守卫，迅速在基地内找到装甲车，然后驾驶装甲车逃离此地，对方根本无法阻拦装甲车的前进，最后往交货地点驶去即可，一路道路宽敞，不用担心翻车。


驾驶装甲车，一路都不用担心

四、政治债务（Political Debates）

镰刀帮打算说服一个当地政客，但对方不接受贿赂或其他形式的说服方式，首领桑托斯只能找人去绑架他，这位政客将会参观一个军事基


提前跑到山脚下等待政客的到来

地，那是绑架他的绝佳机会。任务开始后，驾驶附近的摩托车直接从左侧山崖冲下去，爆炸前注意打开降落伞，可站在路边等待这位政客的到来，对方搭乘一辆豪华轿车前来，别试图用血肉之躯去拦截这辆轿车，只能趁它靠近时用爪钩飞到车顶，先击毙保镖再推走司机，然后驾驶这辆轿车往交货地点驶去，虽然政府军频繁追捕，只要控制好车辆往前冲即可，即使轿车撞坏了，还能拦截其他车继续前进。

五、私人广播（Pirate Broadcast）

镰刀帮打算在帕瑙广播中心播放一段帕瑙政府军殴打政治囚犯的录像，首领桑托斯希望此任务不留痕迹，要求先到广播塔接收一段录像，


安置完炸弹后，立即逃离楼顶，否则会被炸死

再通过电视台播放此段录像。任务开始后，单枪匹马往帕瑙广播中心冲过去，在大楼下借助升降机爬到大楼顶部，在那里安放好四个天线接收那段录像；等录像播放后，继续借助升降机爬到更高处，在电视塔顶部天线的薄弱处安置两枚炸弹，一旦第二枚炸弹安置完毕，便立即往楼底跳，不然会被炸死。

六、占领要塞II（Stronghold Takeover II）

镰刀帮打算在帕瑙岛继续扩张势力，首领桑托斯正在找人帮忙占领一个军火补给仓库，要求与供应站外面的技术员碰头后再发动突袭。任务开始后，率领镰刀帮技术员杀进补给仓库，不仅要为他们的前进扫清一条道路，还要保证技术员不会被杀死。突破补给仓库的防线较为轻松，最后需要利用机枪镇压敌人的反扑，注意优先攻击威胁较大的车辆。

七、我能要一个证人吗？（Can I get a Witness）

镰刀帮找到一个勒索甲虫帮的方法，甲虫帮老大有个侄子正在等候殴打罪的审判，目前有一个目击者愿意站出来指证他，首领桑托斯希望找到这个目击者，通过他来勒索甲虫帮。任务开始后，单枪匹马闯入军事基地，通过雷达设施下载证人护送车队的坐标，使用雷达设施需要一把钥


交货地点比较远，沿途小心车祸

匙，这把钥匙可在一名军官手中夺得。坐标下载成功后，需要搭乘直升机离开此地，遇到护送车队时看准机会跳到车队顶部，将证人劫持到交货地点即可。

八、抢车泡妞（Driving Miss Stacey）

镰刀帮首领桑托斯正找人营救


必须开着豪华轿车，那名妓女才愿意上车

一个高阶士兵的妻子，此人一直是个卧底妓女，最近还从政府军官口中套得一些情报，只可惜她的身份最近被发现了，政府军正准备将她灭口。任务开始后，在附近找到一辆粉红色的豪华轿车，开着这辆轿车去载卧底妓女，非豪华驾车她是不会上车的，载上她之后还要来一段亡命飙车，注意别在半路车毁人亡。

九、飞驰的地狱（Hell on Wheels）

镰刀帮正准备跟一个敌对组织进行对话，但首领桑托斯并不信任他们，他需要有人在发生意外时提供支援。任务开始后，驾驶附近的摩托车追上谈判车队，利用爪钩飞到每辆车上，拆除安置在车上的炸弹，帮助车队顺利抵达目的地。


直接飞到车队顶部，拆除车上的炸弹

十、黑金（Black Gold）

帕瑙政府在海上搭起了许多钻井平台，镰刀帮首领桑托斯打算给政府一份“大礼”，把其中一个平台炸上天。任务开始后，驾驶直升机飞往这个平台，快要靠近时跳伞至海上，不然会被防空炮击落。接着，游到平台下方，将所有安置在钻井下方的油桶炸毁，一旦所有油桶被炸毁，这个钻井平台也会发生大爆炸。


需要击毁所有油桶才能将钻井炸毁

十一、更大的视野（The Broader Scope）

由于政府军上校对镰刀帮单方面宣战，作为回应，镰刀帮首领桑托斯打算让他从此消失。任务开始后，镰刀帮会提供一把狙击枪，必须带着这把狙击枪跑到指定地点，站在那里用狙击枪击毙政府军上校，切勿靠近半步，否则政府军上校会拼命逃跑，此时很难将其击毙。


在远处用狙击枪击毙军官，一次不成功就多尝试几次

十二、停机坪（Helicopter Hang-around）

镰刀帮正在明湖镇的筒仓内囤积违禁品，他们发现政府正计划对此地发动空袭，首领桑托斯需要有人在直升机炸毁筒仓之前干掉这些直升机。任务开始后，直接呼叫黑市商人购买一架攻击直升机，驾驶它飞往明湖镇附近的湖边等候政府军的到来，对方共有三架直升机，需尽快解决它们，不然它们发出一枚导弹就能炸毁整个筒仓。


驾驶直升机击毁前来空袭的三架直升机

十三、从天而降的死神（Death from Above）

镰刀帮位于帕瑙中海湾地区的前哨，一直遭受空中巡逻队的严重打击，首领桑托斯需要有人协助他们摧毁空军基地的战斗机。任务开始后，在路上等待空中巡逻队的经过，趁距离较近时用爪钩飞上去，抢夺其中一架直升机，再将其他直升机一一摧毁。



十四、万里晴空（Clear Skies）

镰刀帮的空中走私路线经常被低山军事基地的空中防御系统干扰，首领桑托斯需要有人潜入基地改写防御系统程序。任务开始后，驾驶一辆汽车往军事基地驶去，直接冲进基地，在里面找到能控制防御系统的电脑，在不被干扰的


迅速按动这些数字，改写防御系统程序



情况下迅速改写防御系统的程序，建议先清除周围敌人，这样就能保证改写程序期间不会被中断。

十五、跳过假释（Jumping Parole）

一位镰刀帮杀手被政府军抓获了，并即将被处决，首领桑托斯需要有人救他出来，据说他会被一辆装甲



劫持这辆装甲车后，可不必沿着山路走，这辆车抗得住冲撞

车从山谷运往刑场。任务开始后，直接从高架桥处跳下，在山谷路边等候装甲车的到来。一旦装甲车靠近时，就利用爪钩飞扑过去，抢夺这辆装甲车，并载着镰刀帮杀手逃离此地。

十六、跌跌滑滑（Slippin' and Sliding）

一群镰刀帮成员在滑雪圣地参与了一起枪战，其中一人受了重伤，急需救治，但整个酒店被政府军包围了，首领桑托斯需要有人把镰刀帮医生弄进酒店治疗伤员。任务开始后，

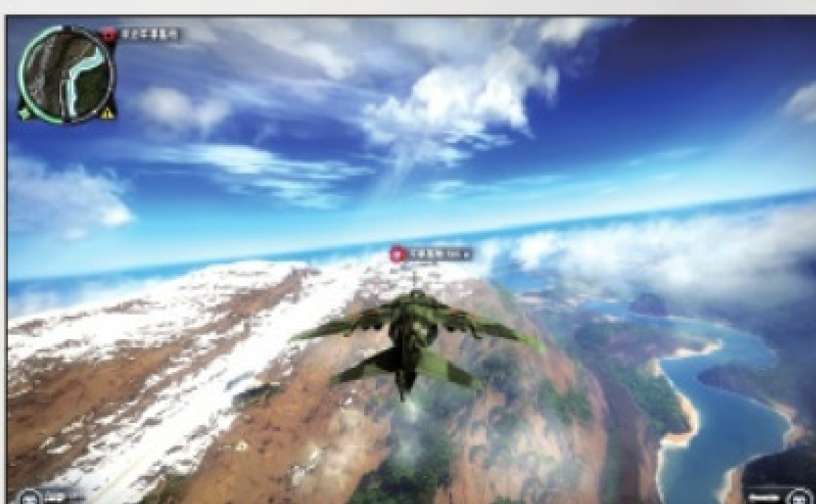


时间极为有限，不管那么多，直接往山坡下冲

驾驶汽车赶去接医生，一旦接到医生，九十秒倒计时立即开始，由于时间极为有限，不可能沿山路往下走，只能从山坡直线冲下去，尽管沿途事故不断，但至少能保证及时赶到酒店。抵达酒店后，还需要带着医生杀进重围，不过要注意保护好医生。

十七、圈套（The Setup）

一个叫“王牌”的军队指挥官，冷河空军基地的指挥官，惹恼了镰刀帮首领桑托斯，现在桑托斯打算报复他，计划从冷河空军基地偷一架战斗机，并驾驶这架战机袭击北方的军事基地。任务开始后，先扫清冷河空军基地的杂兵，为战斗机清除一条无障碍的跑道，然后再驾驶这架战机往军



驾驶战斗机有点难度，需要多尝试几次

事基地飞去，由于战机较难控制，必须多尝试几次。

十八、化学物质（Chemical Heist）

镰刀帮打算从化学研究基地偷走一些化学药剂试管，由于这些化学物质极不稳定，必须保持冷冻状态，一旦用手触摸了这些试管，就必须赶在它们融化之前送回来。任务开始后，单枪匹马冲进化学研究基地，可惜存在化学药剂试管的研究所大门紧闭着，但可以跳到研究所顶部，用炸弹炸开排气扇，从顶部进入研究所内。



从楼顶闯进研究室取走样本试管

成功拿到三支化学药剂试管后，立即呼叫黑市商人购买一架直升机，以最快速度赶回附近城镇，在有效时间内将药剂送到镰刀帮雇员手里。

十九、检查菜单（Checking the Menu）

镰刀帮在不断扩大行动范围，他们需要更多的物资补给，首领桑托斯正找人帮助镰刀帮劫持一个前往帕瑙军事基地的食品补给车队，此举不仅能加强镰刀帮，还能削弱政府军的实力。任务开始后，驾驶附近的摩托车追赶那



尽量在第一个转弯处抢走补给车，这样只需直线前进

辆食品补给车，当距离接近时就用爪钩飞扑过去，直接抢走这辆食品补给车，并迅速把它驶往交货地点。

二十、我要劫狱（Want to Break Free）

一个镰刀帮合伙人最近失踪了一段时间，当他被发现时，已被政府士兵关押并要求缴纳赎金，首领桑托斯正找人闯入白沙港口基地救出合伙人。任务开始后，驾驶快艇往白沙港口基地驶去，从后面潜入基地，直接救出那名合伙人。一旦合伙人被救，



驾驶快艇去救援，这里没人阻拦

警报就会响起，此时必须驾驶附近车辆逃往安全地点，虽然沿途追兵很多，但只要保护合伙人安全即可，车坏了随时可以更换。

一个足球粉丝的2010年夏天应该这样渡过：当他回首往事的时候，不因错过比赛而悔恨，也不因无所表达而羞愧。当他看完最后一场决赛的时候就能说，我的整个身心和全部精力，都曾经献给了世界上最有魅力的事业——为人类足球而呐喊。



备战2010

——世界杯生活化指南

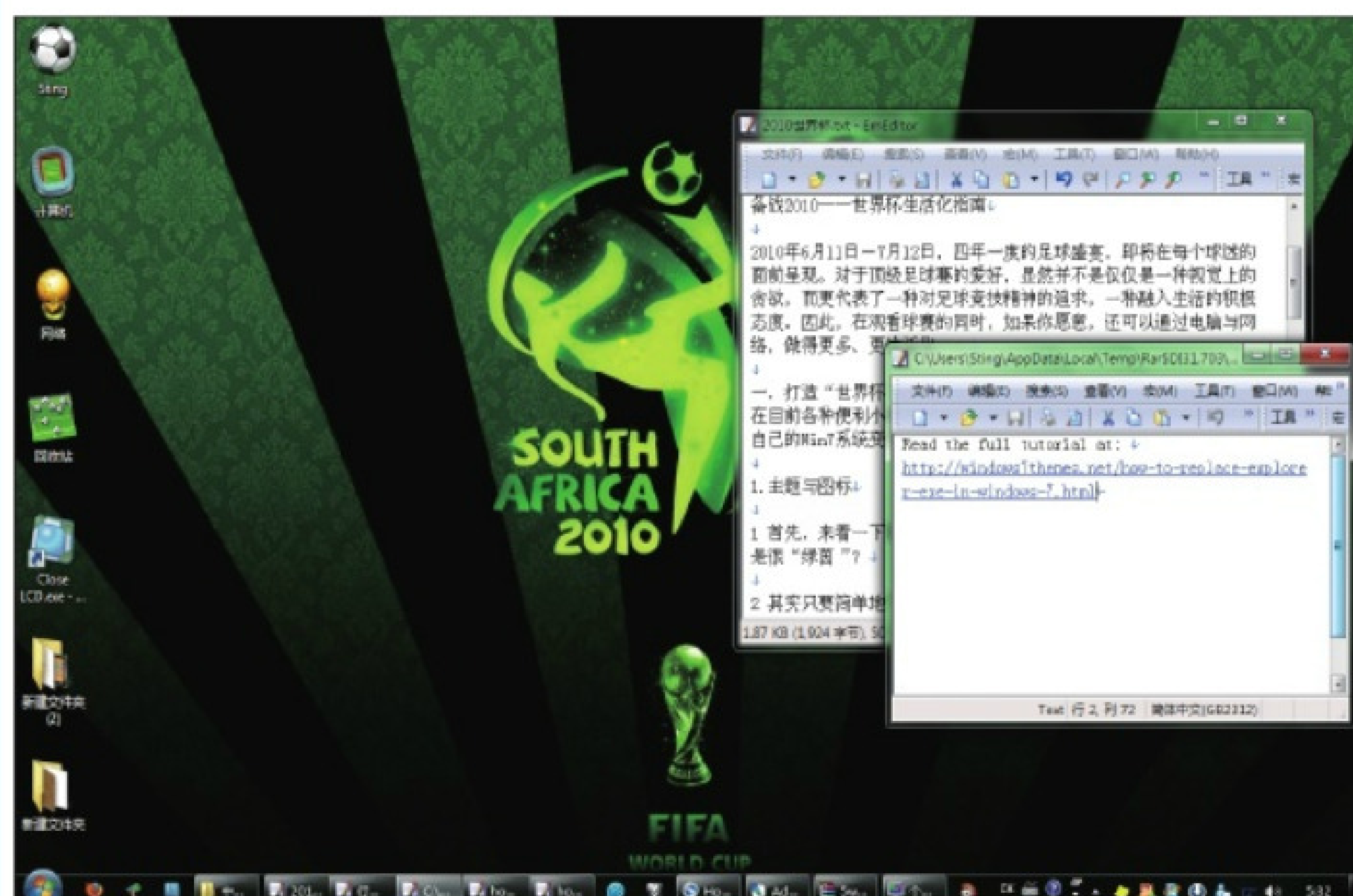
■北京 Sting 杨凡

2010年6月11日～7月12日，四年一度的世界杯足球盛宴，即将在每个球迷面前呈现。对于顶级足球赛事的爱好，显然并不仅仅是一种视觉上的贪欲，而更代表了一种对足球竞技精神的追求，一种融入生活的积极态度。因此，在观看球赛的同时，如果你愿意，还可以通过电脑与网络，做得更多、更加生活化……

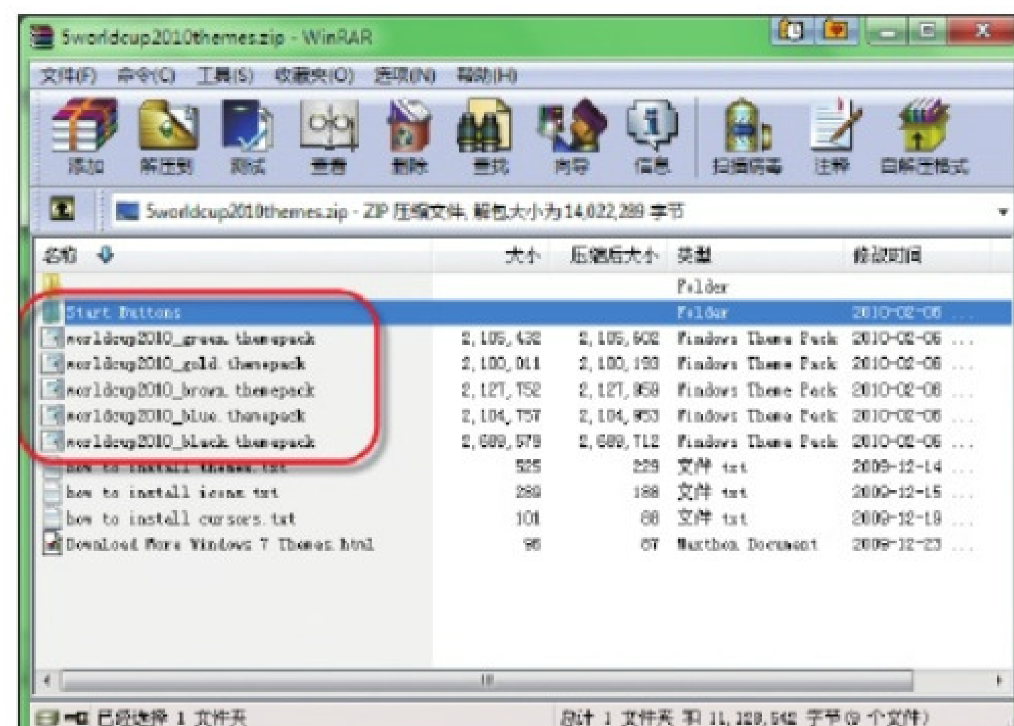
一、打造“世界杯”Win7系统

在目前各种便利工具与小软件的帮助下，你只要点点鼠标，你就能让自己的Win7系统变得非常“世界杯”。

1.主题与图标



1 首先，来看一下笔者现在的桌面——壁纸、图标、窗口配色，是不是很“绿茵”？



2 其实只要简单地下载一个世界杯主题包就能如此。笔者推荐一个链接：http://windows7themes.net/windows-7-world-cup-2010-themes.html，下载到的ZIP文件中含有绿、金、蓝、黑、棕等5套世界杯主题。

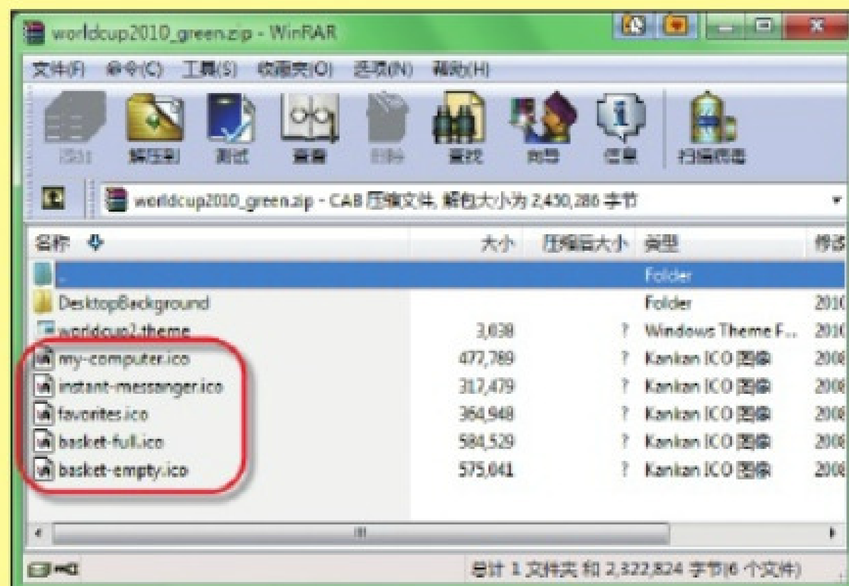
小提示： 如果你对之前自己使用的主题很是满意，那么在双击安装主题文件之前，最好在个性化设置界面中将当前主题先保存起来，以便日后恢复。

提取主题文件中的图标另做它用

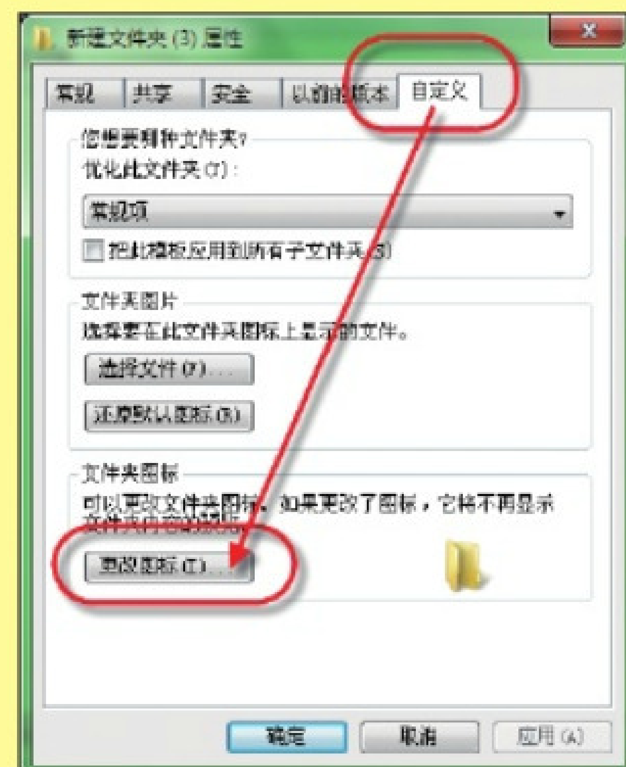
由于主题文件只能更改有限的图标，例如“计算机”、“网络”、“收藏夹”、“回收站”等，因此如果你希望把特定的某个文件夹设为主题包中已有的某个图标，就要使用一个小窍门：



Step1：将主题包文件夹的扩展名由“themepack”改名为“zip”（如果你的资源管理器未显示扩展名，请在“组织→文件夹和搜索选项→查看”中取消“隐藏已知文件类型的扩展名”）。



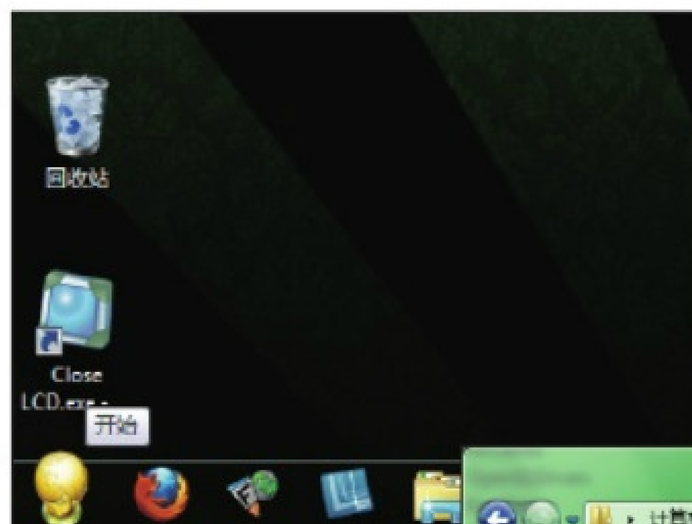
Step2：双击更名后的文件，会发现原来主题包实际上就是一个简单的ZIP压缩包，其中包含主题配置文件和图标文件（ico），我们只要将ico文件解压出来备用即好。



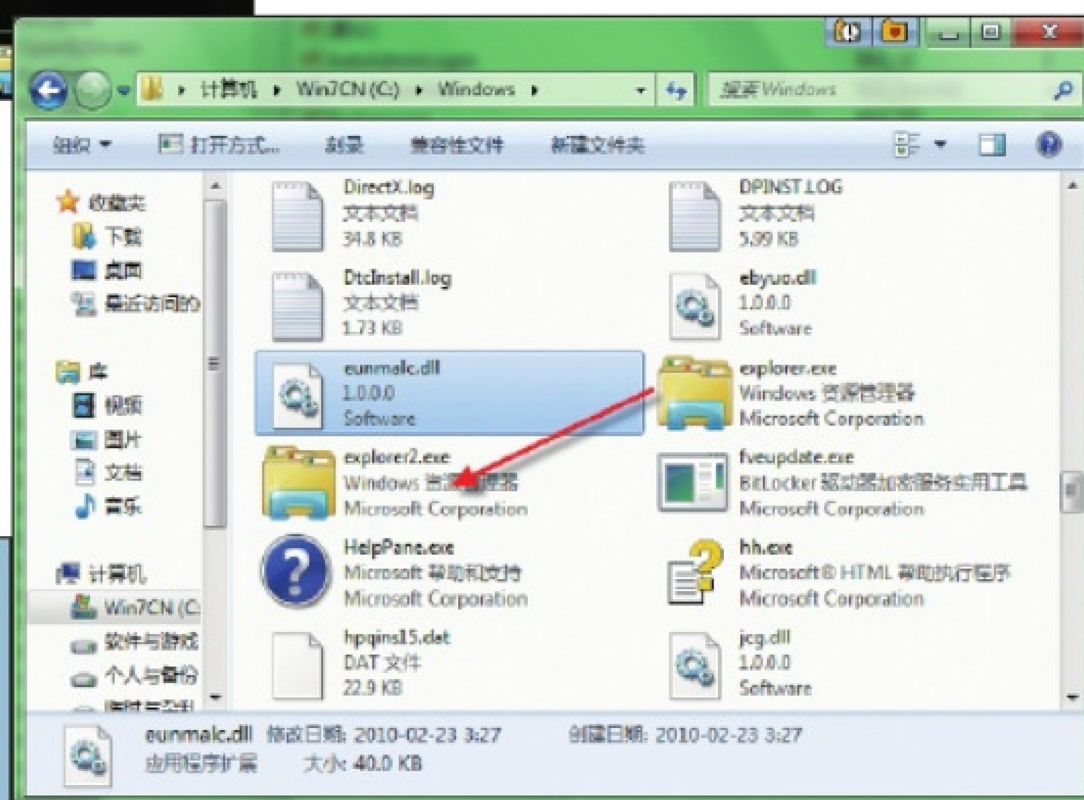
Step3：在需要更名的文件夹上右击，选择“属性→自定义→更改图标”，再选择上一步解出的ico文件即可。



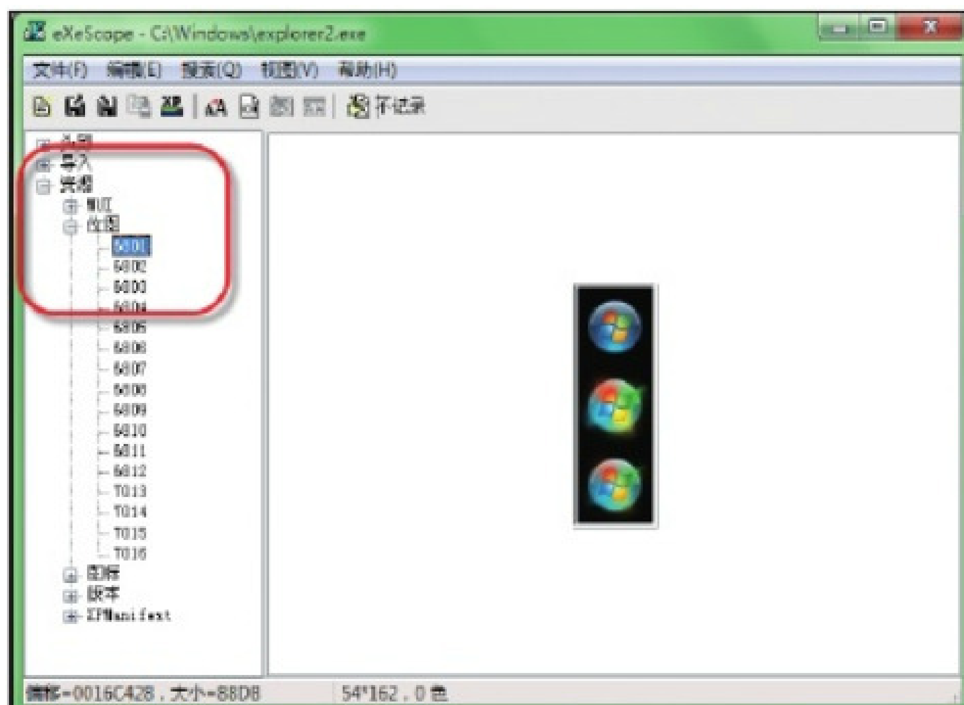
3 双击上图压缩包中的.themepack文件，就能启动Windows 7的个性化设置界面，并自动进行主题更换。



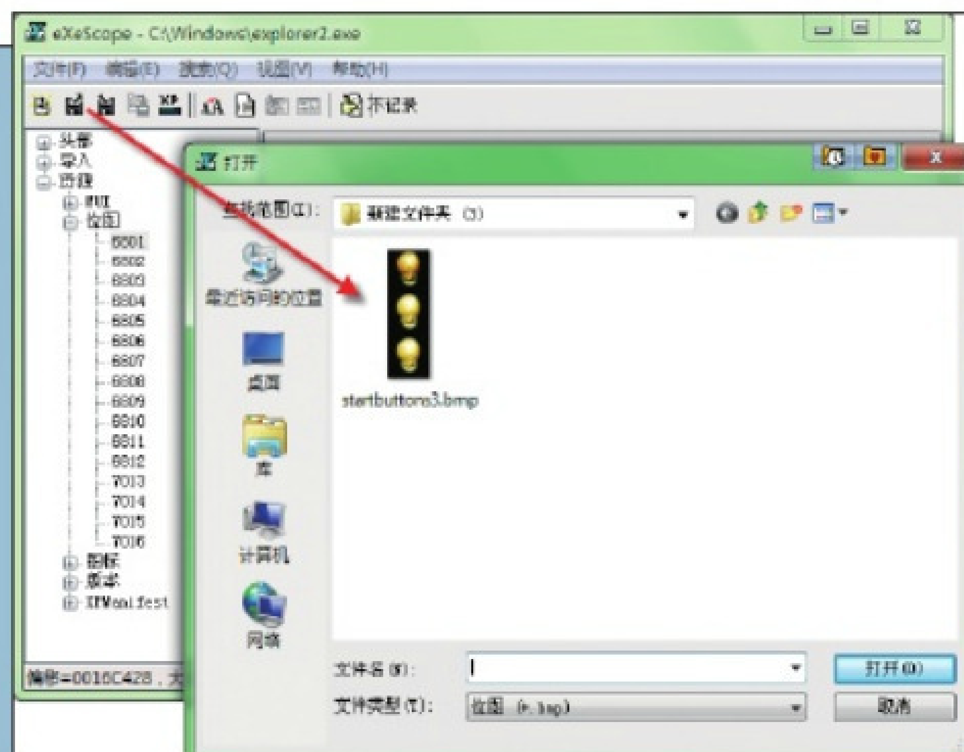
4 不过主题文件只更改了桌面上的图标，下面我们再来看看，如何将开始菜单的图标也修改为如图所示的样式。



5 由于Windows 7的开始菜单图标保存在“系统盘:\Windows\explorer.exe”文件中，因此我们需要对该文件进行小小的修改，正常情况下你没有权限修改该文件，因此这里采用一种替代方案。首先，我们需要将该文件复制一份，例如将复制后的文件名设为“explorer2.exe”。



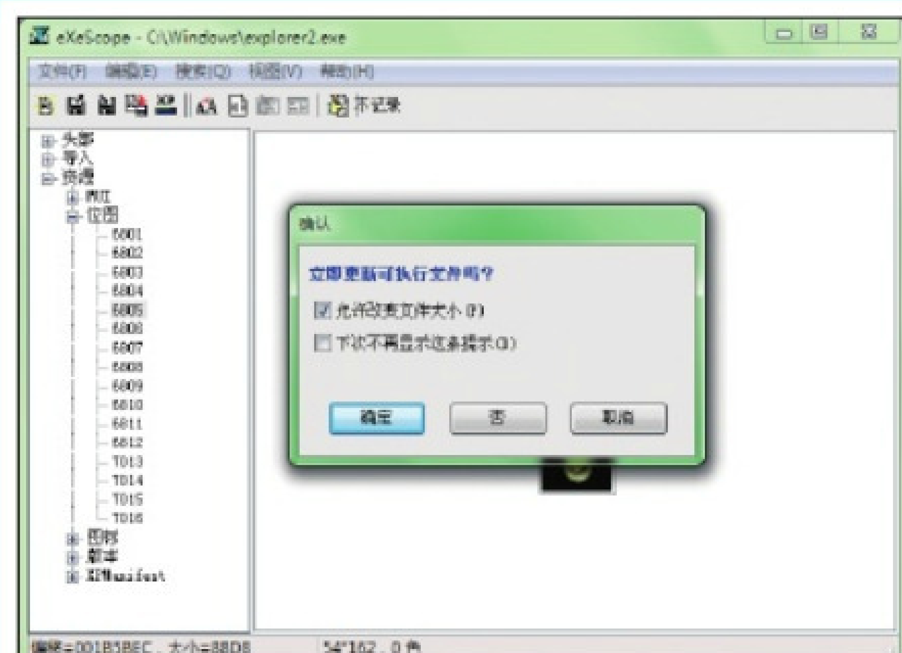
6 接下来我们使用一个EXE文件编辑软件“eXeScope”打开explorer2.exe文件，在左侧树形结构中找到“资源→位图→6801”。我们会发现这里出现的正是开始按钮在3种不同状态下所显示的图形。

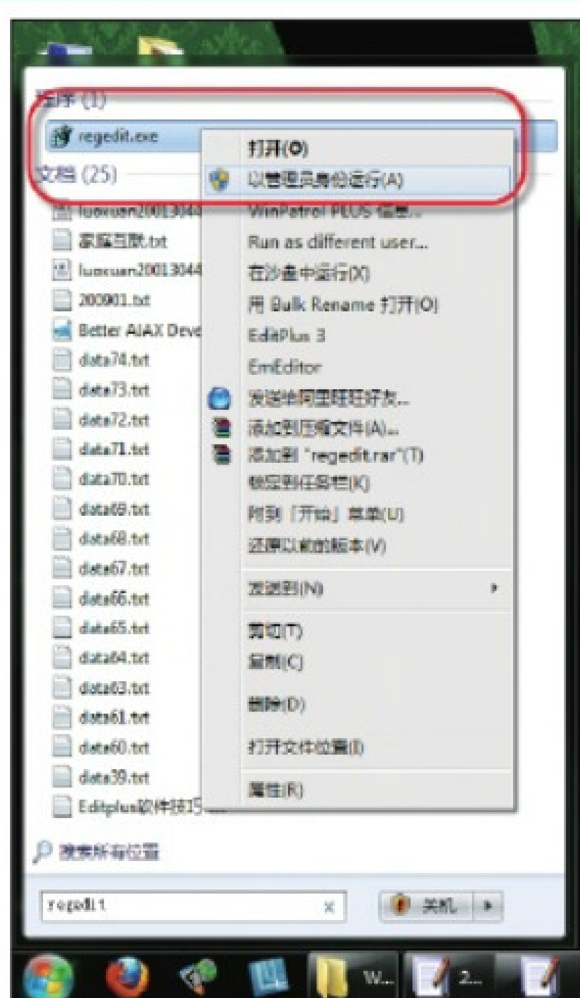


7 点击菜单“文件→导入”，将其更换为自己想要的图形，这里注意替代图形必须为BMP格式，且与原图尺寸相当、3个状态图形间距恰当、透明背景为黑色。恰好在我们之前下载的主题包中，就提供了一个“大力神杯”的开始菜单图形，我们就用它来进行替换。

下载参考

ExeScope：
http://www.onlinedown.net/soft/9594.htm



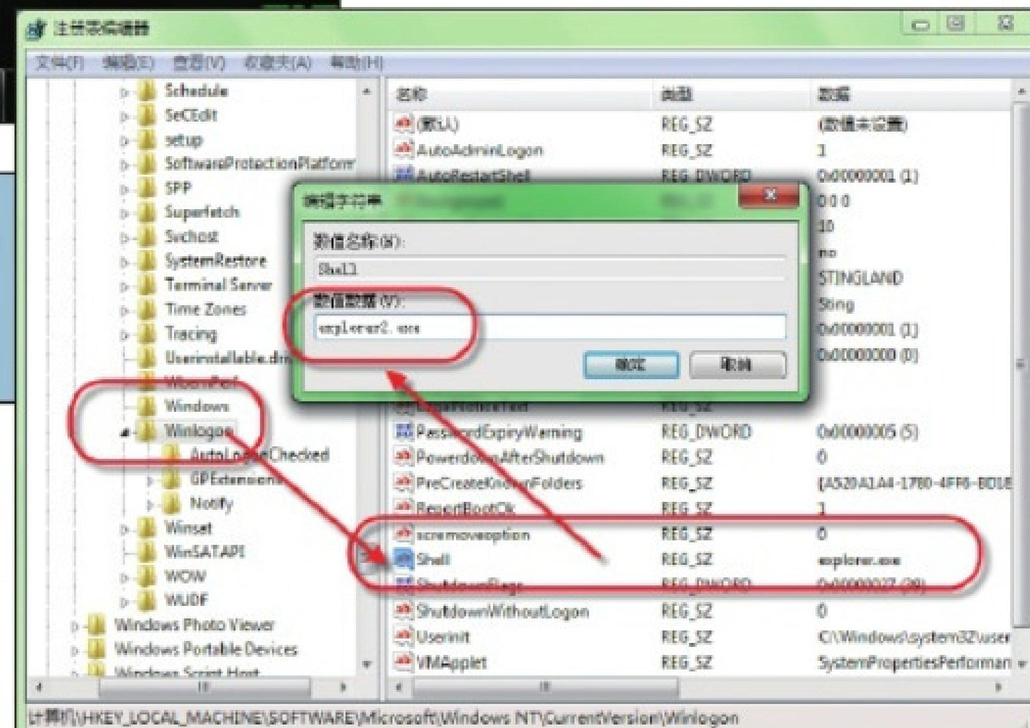


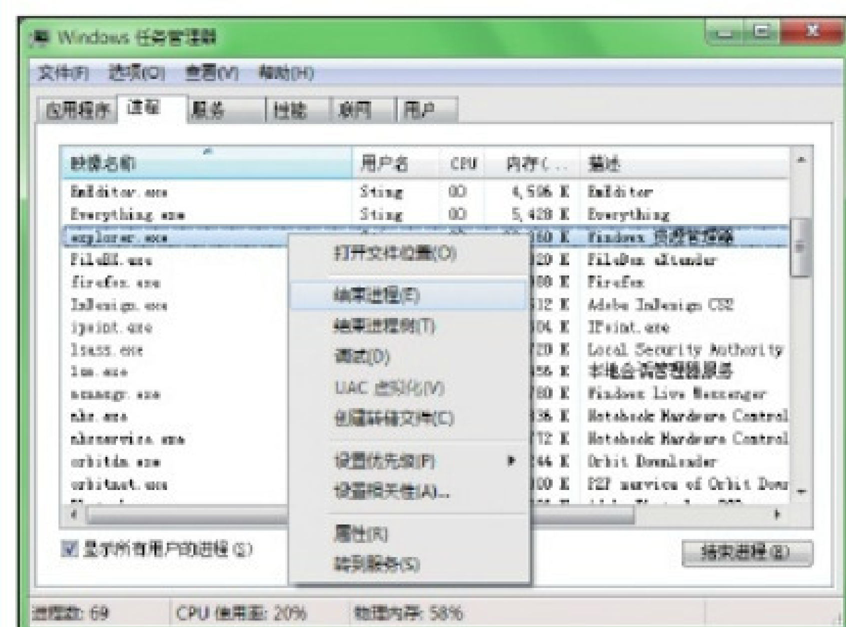


9 前面我们提到正常用户没有权限更改explorer.exe文件，因此这里同样采取一种讨巧的方式，直接修改注册表来实现替换。首先点击开始菜单，搜索注册表编辑器文件夹“regedit”。如果你的Win7系统默认使用UAC管理权限，那么你需要在找到的程序文件名上右击，选择“以管理员身份运行”，否则直接点击找到的程序即可。

8 之后，我们还要用同样的方法，继续把位图“6805”和“6809”替换为“大力神杯”。完成替换后，按下“Ctrl+S”，接受软件的警告提示，确认保存文件。最后记得退出eXeScope程序。

10 在注册表编辑器中，依次找到“HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows NT/CurrentVersion/Winlogon”，双击其中的“shell”项，将原来的“explorer.exe”更改为“explorer2.exe”。





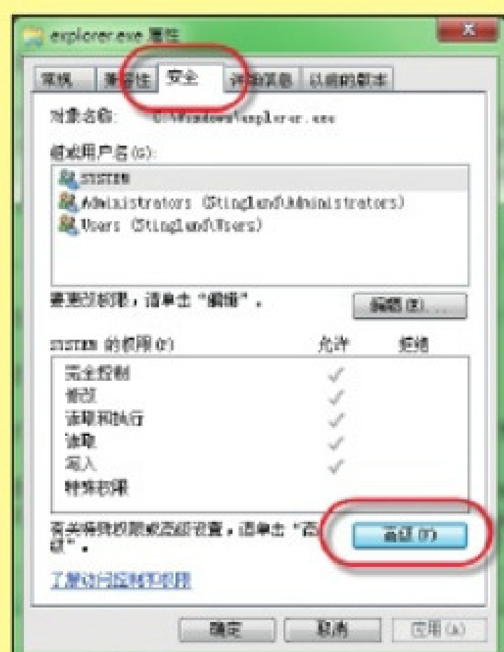
11 退出注册表后，只要重启系统，就能看到开始菜单已经成功替换。当然，熟悉系统的用户，也可在“任务管理器”中先结束进程“explorer.exe”，再启动“explorer2.exe”，这样无需重启就能实现替换。



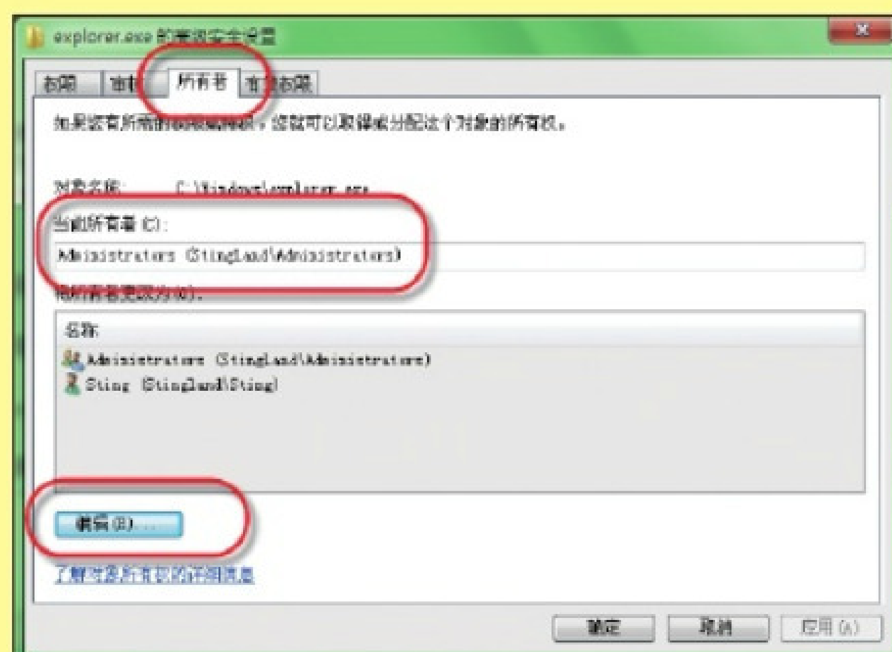
小提示： 要替换回原来的开始菜单，你只需要用同样的方法在注册表编辑器中更改“Shell”为“explorer.exe”即可。

另一种替换方案

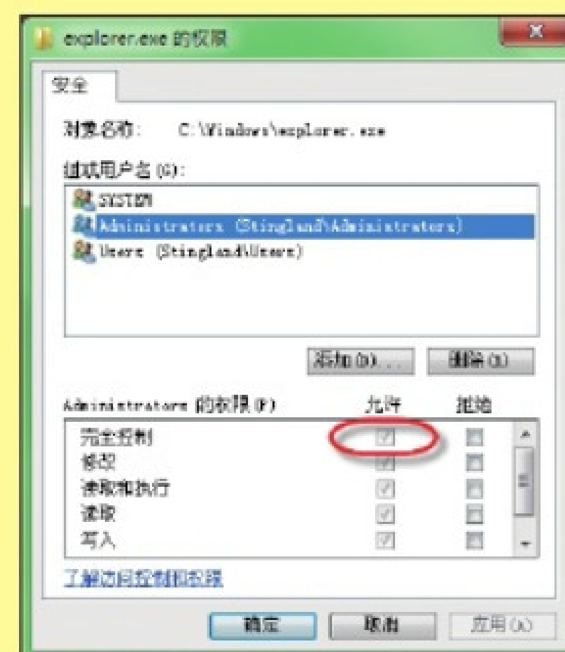
如果你觉得正文中最后使用的注册表替换方法较为繁琐，或是有“洁癖”，不想在Windows文件夹中多留一个无用的EXE文件，甚至担心以后用“Explorer2”不习惯，那么你也可用管理员帐号取得“explorer.exe”文件的权限，再对其直接进行编辑。不过必须说明：该方法可能会让系统变得不够安全，最好在完成替换后再将权限降低（只能读取和执行）。另外谨慎起见，这种方法下请一定要备份源文件。



Step1： 在explorer.exe文件中右击，选择“属性”，进入其中的“安全”选项卡，点击“高级”按钮。



Step2： 在跳出的对话框中，选择“所有者”选项卡，并点击下方的“编辑”按钮，将所有者设为Administrators。



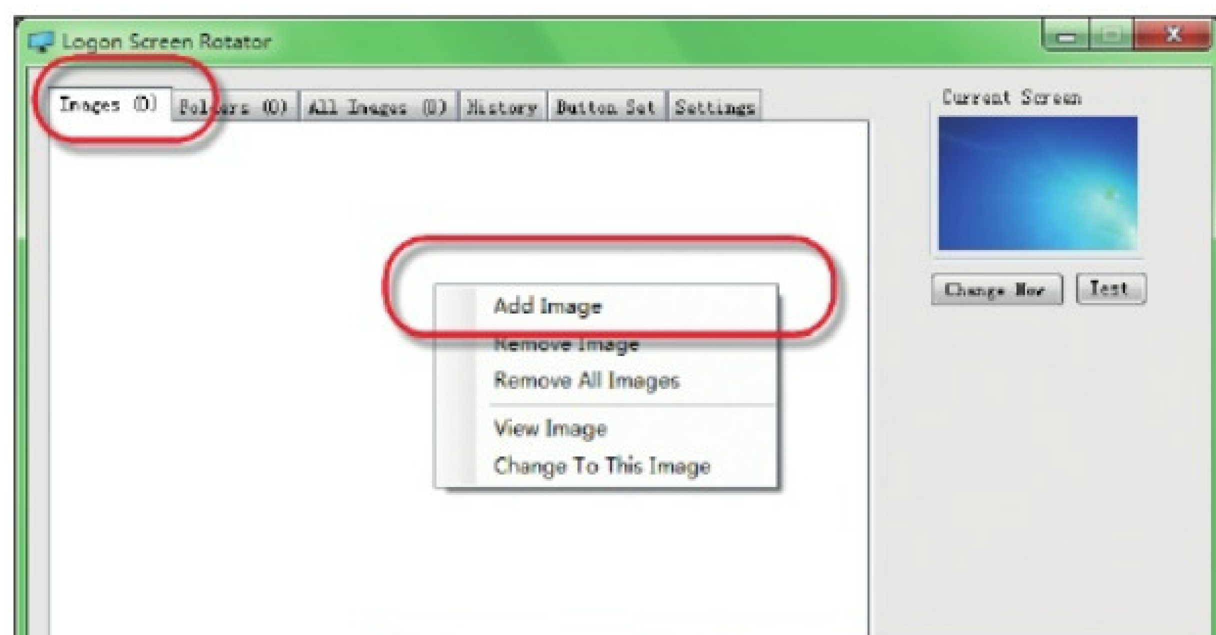
Step3： 确定后回到步骤1的对话框中，点击“编辑”按钮，在跳出的对话框中，选择Administrators组，将其权限设为“完全控制”并确定。

这样你就可直接在资源管理器中将源文件改名为“explorer备份.exe”，再将“explorer2.exe”改成“explorer.exe”，重启系统，或是在任务管理器中结束“explorer.exe”→启动“explorer.exe”，即可完成替换。

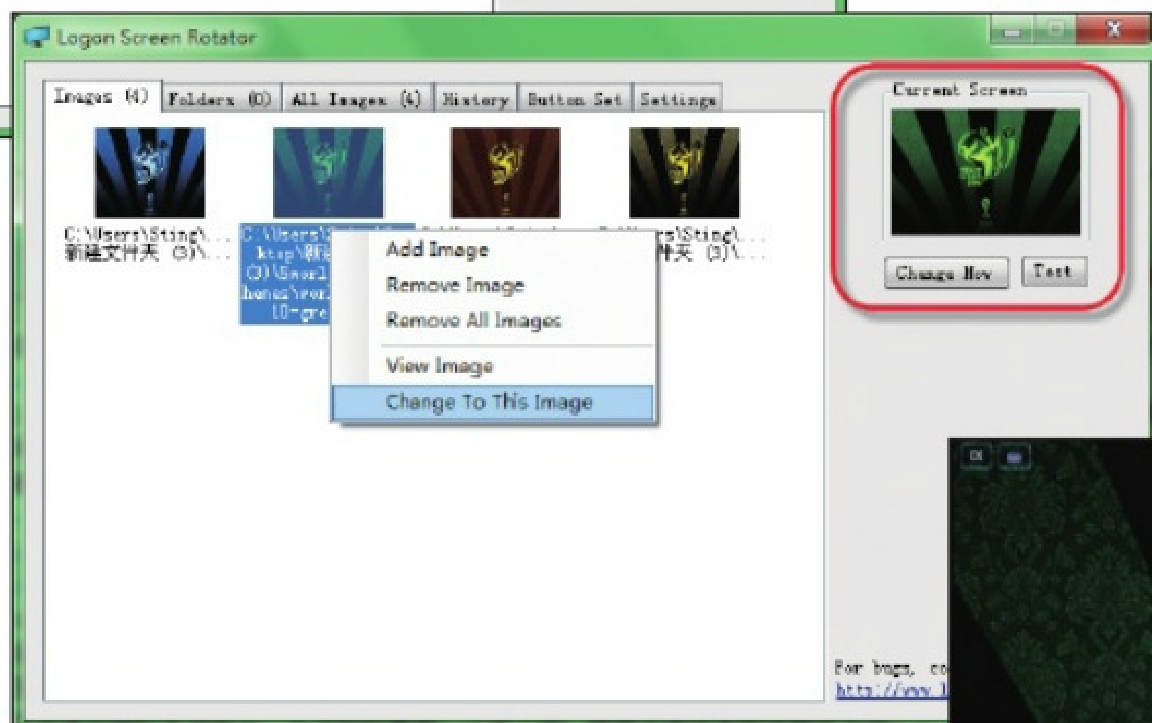
2.登录界面

下载参考

Logon Screen Rotator：
http://www.onlinedown.net/soft/96724.htm

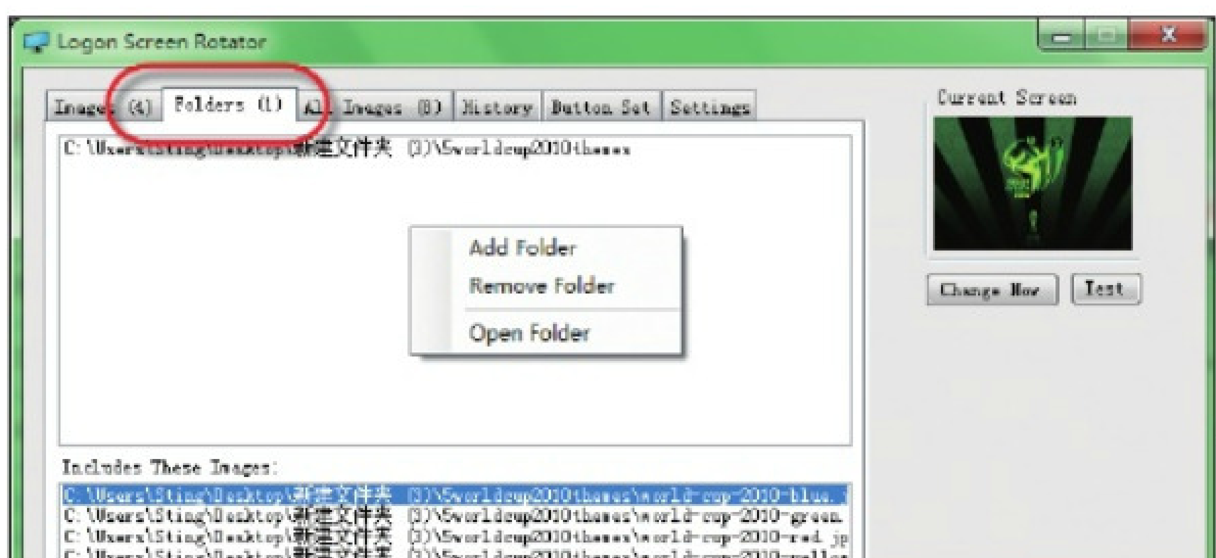


1 要将Windows 7的登录界面换成世界杯样式，我们只要简单地使用一款叫“Logon Screen Rotator”的软件即可。软件运行后，首先你可选择在“Images”选项卡之下的空白处右击，选择“Add Image”，加入你要替换成登录界面的图片。

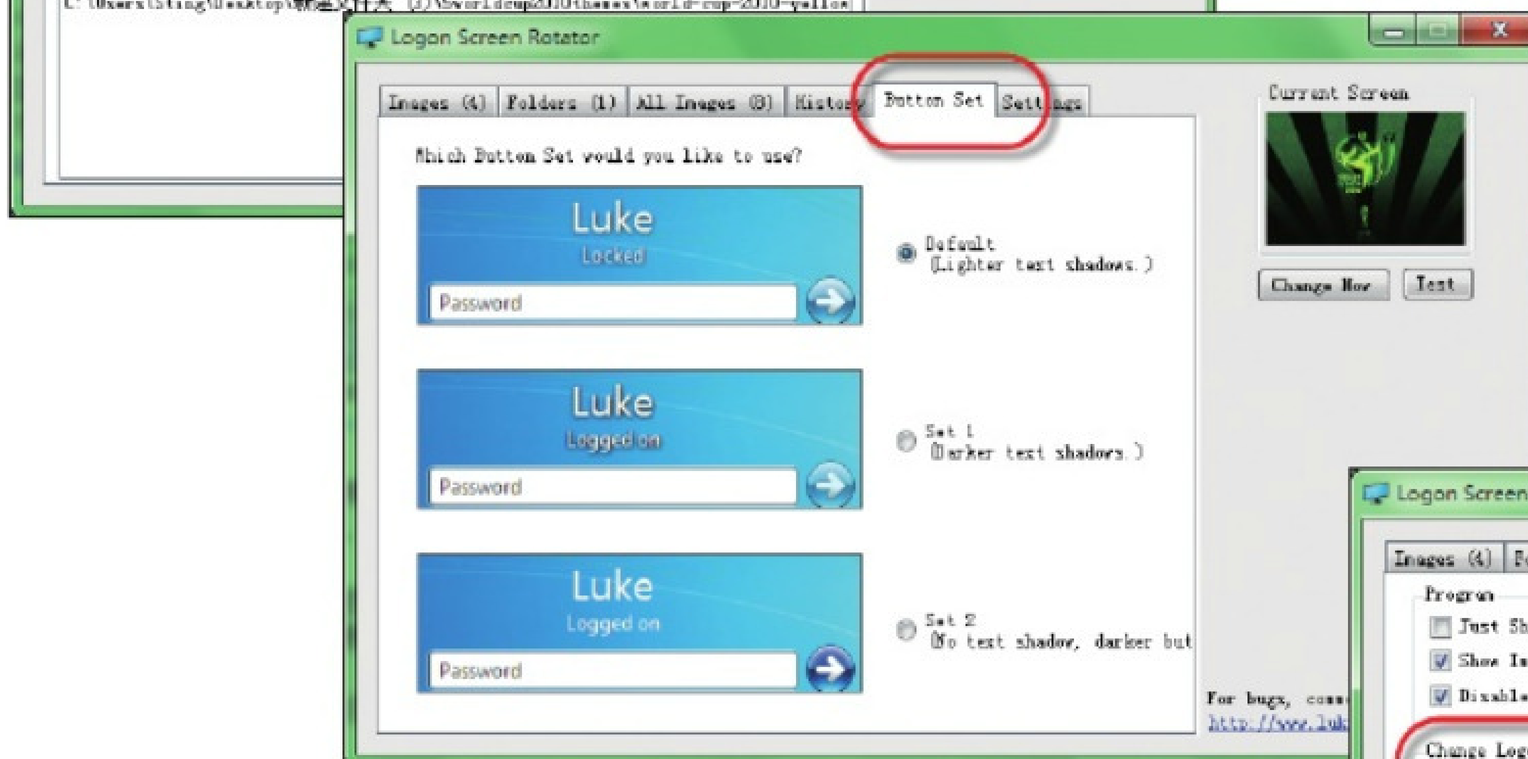


2 图片可加入多张，用来定时轮换（参见后文）。加入之后，在图片上右击，可对其进行查看、移除、替换为当前登录界面等操作；同时在右侧，我们可看到“Change Now（立即替换）”和“Test（测试）”的操作按钮。

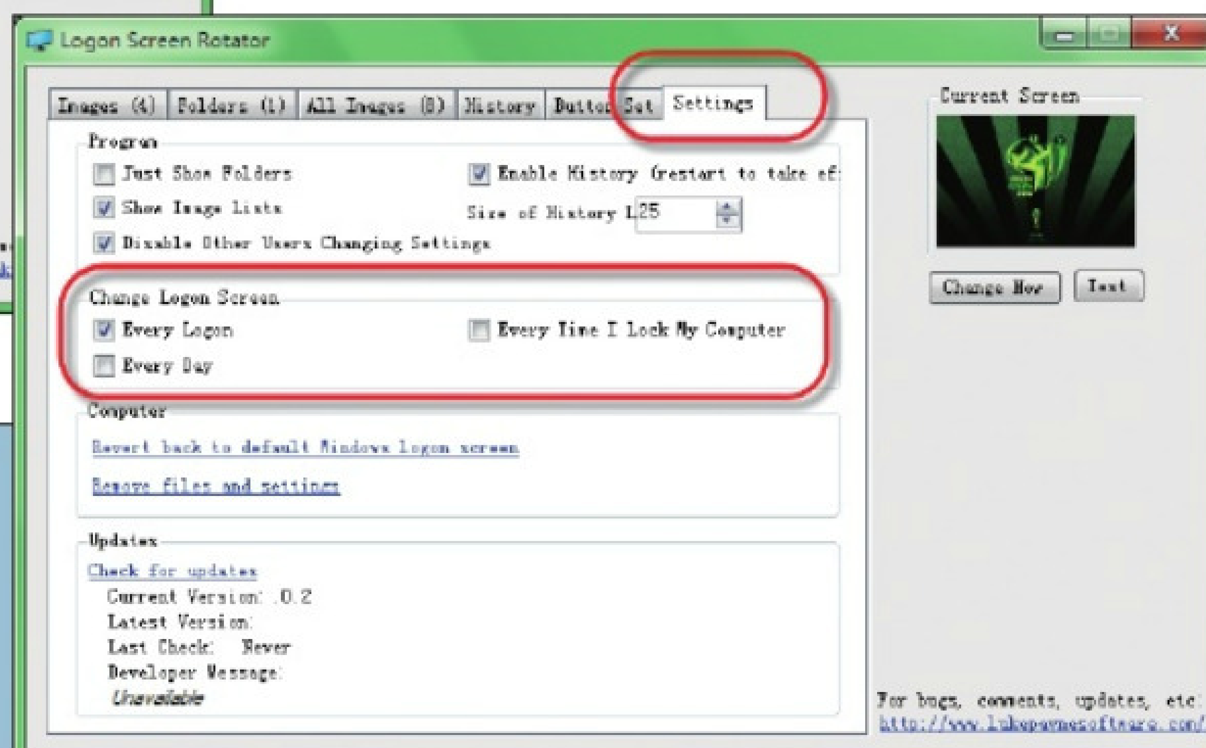
3 这里注意必须先替换后才可测试，而软件的测试实际就是锁定计算机到登录界面，让你看到最终效果。



4 如果你要加入的图片都在同一文件夹，那么可在“Folder”选项卡下将它们一次性加入。



5 而在“Button Set”选项卡下，你可对登录界面中的文字和按钮的样式稍加调整，软件提供了3种不同的泡影样式。



6 最后，你还在可“Settings”选项卡下，设置轮流更换登录界面，例如每次登录/每次锁定/每天更换一次。更换的图片范围默认为所有的“Images”和“Folders”中选择的图片。另外，点击“Revert back to default Windows logon screen”链接，可恢复Windows默认的登录界面。



小提示： 如果你目前仍在使用WinXP系统，那么愿意的话，还可用软件BootSkin（下载：http://www.onlinedown.net/softdown/96724_2.htm。）来替换启动界面（Windows 7目前尚未找到替换启动界面的有效方法）。使用该软件要有一定的耐心，可在软件自带Skin的基础上进行编辑。要注意WinXP登录界面中所使用的图片（背景图和滚动条）都是16色、4位的BMP文件，因此最好通过Photoshop来编辑图片，用菜单“图像→调整→索引颜色”控制颜色数，在保存时选择4位的BMP格式。



用BootSkin可达成的替换效果

为你喜爱的软件安装世界杯皮肤

时下在追求软件界面美观的风潮下，很多软件都提供了皮肤更换与制作功能。而一些普及通用型软件，官方或是软件的粉丝们，也会借世界杯的机会，提供一些不错的主题类皮肤。如果你有这样的喜好，不妨也到自己常用软件的官方主页搜索一番，看是否能找到相应的皮肤。这里举的两个例子，一是Firefox的第三方世界杯皮肤（下载：http://www.windows7download.com/win7-world-cup-soccer-firefox-theme/fyjssqmr.html，注意安装时会同时附带一个工具栏和一个插件，如果不喜欢它们提供的功能，可自行将其禁用），另一个是搜狗拼音输入法可用的足球主题（下载：http://pinyin.sogou.com/skins/，请在该页面上搜索“足球”关键字）。最后，据腾讯发布的消息，QQ2010正式版将加入世界杯主题，而该版本从5月24日开始体验测试，届时有兴趣的话，可到这里申请测试并下载最新版本：http://exp.qq.com/cgi-bin/present/tec_cgi_plan_detail?plan_id=135&source_flag=0&x=905。



Firefox的世界杯主题皮肤



搜狗拼音输入法足球主题

二、电视卡：世界杯的第二种看法

尽管作为一名球迷，理应不错过任何一场直播赛事。不过一来南非与北京时差达六小时，晚上19点半与22点开始的那两场赛事倒也罢了，若是一定要坚持看半夜两点半的那场比赛，必定会影响第二天的工作与生活；二来家中的电视机，在某些情况下并非个人专属，抢夺非球迷家属的电视乐趣，实非高尚之举。因此，一款能在PC上播放、录制赛事的电视卡，可能将会是你的一个明智选择……

1.电视卡三选一

在购置电视卡时，你有必要了解一下目前电视卡的3种主流类型，它们具有不同的特点，适合不同的使用需求，因此一定要根据自己的情况进行选择。

▲无需开主机——外置电视盒

大部分外置电视盒都带有VGA输出接口，因此使用时的最大优点就是不用开着主机，只需直接将信号输入到显示器中就可观看，方便快捷。此外由于电视盒外置于电脑，不会受到主机内部的电磁干扰，信号质量要好一些。但是也正因为VGA直接输出，电视盒不可能支持窗口播放，因此也带来了一个明显的缺点，就是无法在看电视的同时进行其它电脑多任务操作，更无法将视频信号录制保留下来。另外价格相对较高也是一个缺点。



小提示： 部分较早生产的外置电视盒由于场频过低，不支持LCD显示器，购买时应注意询问清楚。此外LCD都有“最佳分辨率”，由于电视盒直接将信号显示在LCD 上，因此需要考虑你的电视盒是否支持最佳分辨率。


外置电视盒的绝大部分接口

推荐： 用不着录制晚间球赛、只是不想和家人抢电视，或者想利用已有LCD显示器低幅射优点的球迷。

各种各样的赛程表与计分表

自制赛程表壁纸



优点是可临时充当成六、七月份的桌面，一目了然。链接页面中有数张壁纸可选。下载：http://blog.sina.com.cn/s/blog_49a5db7d0100hr16.html

自制Excel赛程表



使用Excel制作，只要输入各场的比赛结果，便可立刻得到积分、净胜球等结果，小组赛后自动给出小组赛名单，如此可一直算到决赛！下载：http://www.leesum.com/blog/336.htm

自制Google Calender日历



如果你经常使用Google Calender来管理时间，那么请在其中订阅以下用户的日历：23kr1h85gn39c3hfemchqd085k@group.calendar.google.com（订阅方法是在左侧日历列表的底部，点击“添加”后向下箭头按钮并选择“添加朋友的日历”）。



内置电视卡的常见接口

▲精简而廉价——内置电视卡

内置电视卡的优缺点刚好与外置电视盒相反。由于要插在主板的PCI插槽上，因此必须要开启主机才可使用。同时初次安装时必须装好驱动程序及相配合的播放软件。大部分电视卡也带有红外遥控器，使用时的操作并不比电视差，最方便的是，由于使用窗口播放，便可以边看电视边进行其它电脑操作。当然其最大的优点还是在于可以随时/定时抓取视频画面、录制视频节目，另外价格相对低廉。

推荐：绝大部分使用台式机的球迷朋友。

▲笔记本用户的选择——USB电视盒

USB电视盒可看作内置电视卡的外接版：虽然是外置便携，但必须配合开启的主机一同使用。连接上电脑后，软件方面的使用方法完全与内置电视卡一致，不过在硬件接口与连线方面则更为简单，因为其音视频信号都直接交给了电脑处理，而无须经过Line out口单独输出到音箱（当然部分USB电视盒也提供Line out接口，以满足特殊需要）。这类产品的价格相对较高，不过大多数产品也提供了优秀的硬件压缩功能，质量让人满意。产品的最大目标市场当然是笔记本电脑用户，不过普通的台式机电脑用户若是求新，也值得一试。

推荐：家里没台式机只有笔记本的球迷。



该USB电视盒具有大部常见接口。同类产品可能会追求体积的轻巧会提供更少接口。

以上三种电视卡之比较

电视卡类型	外置电视盒	内置电视卡	USB电视盒
位置与连接方式	外置、直接连接显示器	内置、PCI连接	主板外置、USB接口连接主机
驱动和软件	不需要	需要	需要
独立于主机工作	是	否	否
截图/录像	不可	可以	可以
画面质量	很好	相对最差	较好
外接电源	需要	不需要	不需要

2.让电视卡画面更清晰

事实上，相同的一款电视卡即使完全正确安装，不同的人使用还是会产生不同的效果。如果恰好你感觉自己的电视

卡效果没有网上的截图好，比如图像不清晰、干扰条纹时有可见……千万不要责骂网上发图的人是枪手，这时你需要仔细检查一下自己的电视卡是否获取了足够好的信号：这一点很好理解，即使是最高档的电视在信号质量差的情形下也无法给出优质的画面。那么怎样才可能获得更好的输入信号质量呢？显然需要从信号到底怎样一步步从户外一直传递到电视卡这个过程中寻找原因。以下分析中我们将不考虑进入户内的信号是否达标：这个问题只有通过电视信号提供商才可解决。

第一要考虑的是线路上产生的信号衰减，衰减程度与信号线材质（铜、铝）、粗细和距离相关，简单来说铜芯比铝芯的衰减小，粗的比细的衰减小，距离越长衰减越大。其次要考虑的是信号分配器，所谓信号分配器就是布线时为了有多个有线电视信号接口（墙上的接口面板），会在有线电视进户时用一个信号分配器，而通过分配器之后信号总会有不同程度的衰减。同样的情况还可能发生在质量较差的接口与接头上。最后需要考虑一下电脑附近的电磁干扰。

因此如果怀疑是因为信号不好而导致画面质量变差，可采取以下方法：（1）购置一个信号放大器（低端产品不到20元），尽可能地在信号衰减较少处加入（也就是离电视卡越远越好，甚至装到分配器之前）。这个方法最为简单有效，因信号衰减而产生的雪花、细纹等问题均会有改善。（2）更换较差的信号线及接头、将接头部分处理干净。笔者有一次去一个与别人合租一个房子的朋友家，发现房东居然用了一根普通的双绞电源线接到了朋友的小屋，难怪电视卡的效果很差！结果后来换了一根双屏蔽层的有线电视专用信号线（价格也不菲），画面立马大有改善。（3）最后一个方法可能是发烧级Fans才用的，便是尽量绕过一切接头与分配器，用一根质量好的线直接从入户的信号处连接到电视卡！



家庭常见的分配器



放大器通常带分流信号功能，但需插电使用，故不可替代普通分配器。

网上看世界杯

如果电视与电视卡均不符合你的看球状态（比如你在单位加班），那么借助网络来看电视，也是退而求其次的一个好方法。目前可通过网络电视软件与网站视频两种方式来看赛事直播或相关节目。就前者而言，目前节目丰富、质量稳定的软件公认为PPStream、PPLive以及UUSee等，因此这里不再详述。下文主要对可用的网络视频信息稍做介绍。

中国网络电视台

http://sports.cntv.cn/football/special/2010/



通过国际足联（FIFA）的授权，中国网络电视台（CNTV）独家享有在中国大陆地区通过互联网和手机移动等新媒体平台、对2010年世界杯足球赛决赛阶段比赛的权利。因此在该平台上的世界杯直播将是最及时和有质量保证的，建议在不拥堵的情况下，大家可将其作为首先观看平台。本届世界杯共有64场比赛，由于在后期小组赛第三轮比赛时，有16场的比赛时间是两两重合的，因此CNTV也选择一种特别的方式，那就是在这些比赛中直播8场与CCTV 5不同的比赛。因此当你在CCTV 5上看不到自己喜欢的球队的比赛时，可以选择到该平台上来观看。

腾讯网

http://worldcup.qq.com/



腾讯网虽然没有直接获得FIFA的授权，但却用“曲线救国”的方式与CNTV签署了合作协议，通过该合作，腾讯将拥有2010年南非世界包括决赛阶段全程共64场比赛的视频点播权利（在整场球赛结束90分钟后，观众可自由点播）。如此，尽管这不是“第一手”的直播，但是也能成为你的次级选择。而除了转播之外，腾讯网自身也派出了阵营强大的世界杯探营团队，在南非及世界杯32强所在的国家和地区进行一线采访，再加上其对自身博客等内容的整合，这里也能看到不少原创内容和新闻（文字的和视频的），值得足球粉丝们留意。

新浪网

http://2010.sina.com.cn/



与腾讯网一样，新浪网也同样获得了CNTV所提供的赛后视频点播权。不过它还额外签下了央视的两档原创节目，并且与北京电视台开创了所谓“三屏全一”的报道模式，因此，你可在这里看到一些额外的点播视频。不过更有趣味性的是，新浪网为球迷们打造了一档极富网络特色的体育评论类脱口秀节目——《黄加李泡世界杯》，该节目将由黄健翔和李承鹏担任主持人，与孙楠、田亮、苏醒、尚雯婕、爱戴、郑渊洁、郝海东、范志毅等明星一起侃球，从某种程度上也值得期待（该节目微博地址：http://t.sina.com.cn/worldcupbar2010）。

最后，国内知名的优酷网、土豆网和酷六网等专业视频网站，同样了获得了CNTV授权的视频点播权。因此，当你错过比赛时，只要在事后登陆这些网站，就能看到高清的比赛视频重播。

三、真正的生活化：世界杯周边

世界杯是个筐，什么东西都能往里装。事实上，由于世界杯巨大的影响力，它已成为很多商业创意的集聚点。这些创意中虽然有不少过于商业化，与平民百姓不怎么沾边，不过也有许多就在你生活的左右，只要你愿意，就能将它们收集到身边。

1.世界杯个性T恤衫



如果你愿意自己完全DIY这样一件T恤衫，将必定会运用一项名为“热转印”的技术。它使用特别的热转印纸，用打印机将想要染上的图案打印于其上，之后将打印纸上贴在空白T恤衫上，用熨斗等工具高温快速均匀加压，直至图案转移到T恤身。——当然，这只是个人DIY时采用的方法，商业性质的大量生产会有更为专业的器具或途径来实现。因此，如果你想要完全DIY，请自行购买热转印纸，并学习直至熟练操作；而如果你希望有更好的质量，那么也能将自行设计的图案交给专门的转印人员，由他们帮你完成转印；最后，在网上还有大量的已制成品，如果你觉得它们的样式和图案令人满意，直接购买即可。后两者均可在淘宝等交易平台以平易的价格达成。





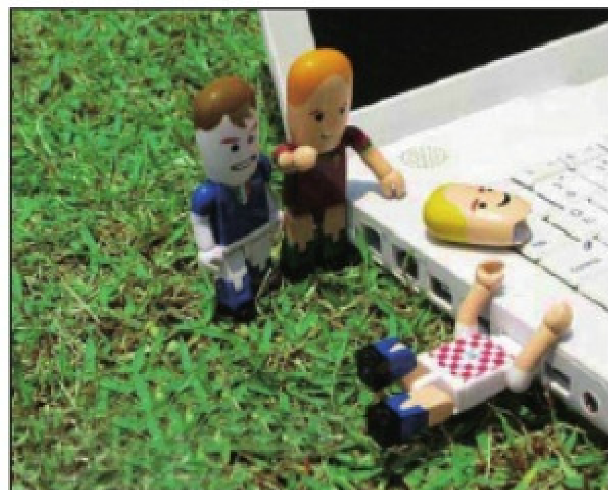
2.世界杯个性瓷杯、毛巾/方巾

这种定制服务或成品同样可在淘宝等交易平台上找到，例如：以“个性瓷杯定制”搜索定制服务，以“世界杯 瓷杯”搜索创意成品，你会发现无数商品跳出来。专业化的制作+ 网络化的服务确实是实现个性化的美好基础，只要采取“防人之心不可无”、“货比三家”的谨慎态度，相信你一定会圆满实现自己的个性愿望。

3.球星造型的U盘

这种U盘的设计主要在一个“趣”字上：球星造型的模型类似于我们小时候见到的最简单的“变形金刚”，U盘的存储元件藏在球星们的胸腹中，而插头则设计在头颈部——当你要取下U盘插口套时，只要将球星们的头“拔”下来即可；而当你把这样一款U盘插入USB口，你会发现其形状是如此憨态可掬！









4.足球手机

“你以为这是个小足球，其实它是个手机……”如果你以400元左右的价格买到了这款国产手机，那么你就能模仿周星驰在电影《国产零零漆》中的那个经典桥段。该手机在外形上看起来像一个精致的足球饰品，但是它实际上是一个可翻盖的手机。手机支持双卡双待，支持MP3播放和铃声，能够用TF进行扩展，还有一个130万像素的摄像头，并且还支持JAVA功能——总之，外形够概念，功能够山寨，价格也不贵，除了稳定性之外，买不买就看你了……

5.世界杯创意美甲

最后这一项创意是专为追求不同的女人们而设计的。想想在世界杯举办期间，将自己的指甲涂染成与世界杯相当的图案（也可通过甲片粘贴后，在甲片上绘制），无论色调是清淡还是艳丽，都会让人觉得新奇、有趣，假如身边更有一个钟爱足球的男友，或许也会让他感到很别致。不过该项工作需要有染甲师的配合，当然，若是你自己在这方面就有一手，那更是随心所欲了。





文末，祝大家在这一个月的世界杯赛程中，尽量享受足球所能带来的欣喜与趣味！

新人新作

林晓：描述战争场面的魔兽作品还是比较少的，这也是选用这篇稿件的原因。说起对战争场面的描述，《三国演义》中的大大小小战争不下百次，有“众诸侯听得关外鼓声大振，喊声大举，如天摧地塌，岳撼山崩，众皆大惊。正欲探听，鸾铃响处，马到中军，云长提华雄之头，掷于地上。其酒尚温。”这样的寥寥数语，也有“忽见前面大小车辆装载干柴，尽皆火起。……将兀突骨并三万藤甲军，烧得互相拥抱，死于盘蛇谷中。”的详细描写，然而无论以何种手法描述，战争场面都是为了突出人物而设置，仅仅有场面而没有人物，战争本身都立不住了。

血与火的战歌

——兽人与亡灵的战争

■陕西 代进

一个绿色的身影跃进在苍茫的群山中，爬上一座山岗，寒风像刀一样刮在脸上，迎着风他嗅了嗅空气中弥漫的腐臭向前望去：远方山坳里泛着一丝火光，经验告诉他那里会有麻烦，看到这他略一迟疑，收住脚步四处眺望，自己已进入一条陡峭的山谷中，两侧大山高耸入云，别无岔路，只有沿着谷底的小河往前走才能出去。

山岗下几个豺狼偷猎者躲在一块巨石后鬼鬼祟祟的盯着这个赶路的人，见他毫无戒备的样子，便悄悄举起了弓弩，只等他从大石旁边经过时将之射杀。见他渐渐走近，偷猎者慢慢把手指搭上了弩机——一阵山风吹过小径，几片枯叶飘落树梢，再无动静，久等的他们从巨石后面探出脑袋张望，只有满地的黄叶随风而动，小径上已空无一人。豺狼偷猎者失望了，慢慢收起弓弩，不明白自己伏击的猎物怎么不见了，他们哪里知道这个人就是大大顶顶的剑圣穆萨罗。

一 杀怪

昏暗的天空不时飘落点点雪花，一伙野怪围在火堆旁聆听首领黑石讲述着他的冒险故事。“又是力擒北极熊！”天天都听同样的故事烦不烦，缺乏耐心的投斧手绿皮无所事事，他一面咒骂着这该死的天气，一面看着即将封冻的小河。小河下游忽然传来水响。一听到声音，颓废的绿皮立刻来了精神，伸长脖子望去：只见一个绿色人影溅起水花，快速穿行在河边杂驳的树林里。方圆几十里只有这一条路，别无岔道，他必定要从这里经过。绿皮熟悉地形，立刻向伙伴兴奋地喊：“伙计们，咱们有事干啦！”此时的黑石正在兴头上，脸上挂着一副不屑表情，正唾沫横飞滔滔不绝地讲述着自己辉煌的往事。一看“听众”都被绿皮吸引，他立刻拉下脸来，冲绿皮吼道：“你小子又在成心捣乱，我打——”发怒的黑石动身就要收拾这个总给自己添乱的家伙，目光却不由自主地顺着绿皮所指的地方望去，还真有一个人向这边跑过来。看了一眼，他不甘心地向绿皮吼道：“算你小子走运，再有下次看我揍扁你！”言罢，气呼呼地回到原地。

食人魔法师兰尼看清来人向绿皮说道：“这人又瘦又小，怪不得老大生气。”。食人魔拳手白凶也颇感失望：“兄弟们天天听故事，耳朵都磨出老茧啦，却等来个瘦鬼，哎——，没劲儿。”他叹息。白凶的孪生兄弟白恶冲他抢白道：“嫌揍死他不过瘾是吧，待会你别动手，看我的！”“谁动手谁是王八蛋！”白凶立刻习惯性地回敬，兄弟俩唇枪舌剑地抬起杠互不相让。看见他们争吵，影牧一脸悲切的摸样装腔作势道：“你们要杀死他是吗，哎——，这个可怜的人儿，他真倒霉。”说到这儿他收起哀伤的表情脸色一变，恶狠狠地道：“不过，我喜欢看见他倒霉。”绿皮也趁机说道：“我也喜欢，我喜欢他那对大獠牙，你们看我安上是不是要好看些。”黑石见手下这群喽罗兴奋地争吵不休，释放着压抑的本能，有点不耐烦了，冲他们吼道：“没见过世面的东西，一个小毛贼就高兴成这样，尤其是你——”他指着双头食人魔拳手道：“尤其是你这家伙，别以为长了两个脑袋，难道就是为了抬杠吗，成天吵架有完没完，还不快去干活。喔，对了，那小子的刀不错哦，我要啦。”绿皮见大伙儿都遭到老大的责骂，他立刻又来了精神，蹦到他们面前嘻皮笑脸道：“都他妈的放机灵点，别惹老大发火，你们这群垃圾！

穆萨罗知道会在谷中遇到麻烦，爬上山岗时他就发现了这里的野怪。此行他背负着一项重大的任务：寻找阿尔萨斯开辟的新基地。这些天他踏遍了北方这片广袤的土地，历经千山万水，就在自己将打算要放弃时，昨天竟然不可思议地嗅到亡灵那令人讨厌的腐臭。当寒风中那缕腐臭由鼻腔进入肺叶时，虽然只是若有若无的一丝，穆萨罗当时激动的几乎要仰天欢呼“我找到啦”。搜寻亡灵基地时，萨尔在临行前叮嘱他：“遇到意外见机行事，尽量用疾风步隐遁，别留下蛛丝马迹，你要防备阿尔萨斯会布下眼线，如果被他发现，我们不可能及时赶来救你，一切全在你能否控制好自己的冲动，小心点。”当时听着酋长语重心长的叮嘱，看着他那深遂的目光，自己是郑重地点下头的。所以他一直铭记在心，避免与野怪遭遇。现在面对黑石这伙野怪他依然打算这样做，但听到黑石点名要自己宝刀，穆萨罗压抑多时的本能瞬间爆发出来：手中的刀对于自己来说是生命，是荣誉，是自己的一切。握住手中这口宝刀，穆萨罗就有纵横天下，一往无前的气魄。宝刀的锋芒早已深深融入他的血液中，黑石要自己的宝刀，对穆萨罗来说不啻是一种侮辱。他冷笑一声，自言自语道：“哼哼，想要我的刀，不自量力的家伙，这是你们找死，别怪我无情。”既然阿尔萨斯的新基地已经找到，那么自己的任务就算完成，不需要再躲躲藏藏。用他的话说：苦工还能躲在地洞里反击呢，自己连个苦工都不如。完成任务的穆萨罗已顾不得萨尔的叮嘱，憋了一肚子闷气的他决定拿眼前这帮家伙祭刀。

前面几个野怪拦住去路，穆萨罗仔细地估算着形势：对方有食人魔法师，双头食人魔拳手，脾气暴躁的投斧手，还有一个会缓慢和治疗的树魔牧师。“哎！”看到这他不满意地叹口气：“一群萝卜白菜西红柿，

不值一提。只有那个铁塔般高大的食人魔首领勉强值得动手。”要在平时，穆萨罗是看不上这伙野怪的。准备多时的白凶白恶兄弟打算先来个“漂亮”的开场白，吓唬住这个送上门来的猎物，这样他们的棒子砸起脑袋才过瘾。兄弟俩举起棒子等着猎物走近，不等他们说话，急不可耐的绿皮就出手了，掷出的石斧“嗖”的一声，擦着兄弟俩圆滚滚的肚皮呼啸飞过，还冲他们大声喊道：“有脑袋砸还不过瘾呀，啰嗦什么，白痴！”绿皮在这群野怪中地位底下常受欺负，一有机会就发泄怨气，所以嘴里没有好话。被抢先的兄弟俩在兰尼的嗜血魔法下身体陡然膨胀，浑身充满疯狂的躁动，抡起大棒卯足力气往穆萨罗天灵盖砸过去。穆萨罗早提防到，棒头刚刚触及发丝，便使出分身术，幻化出三个镜像。白凶白恶一棒子下去看到一堆穆萨罗出现在面前，不明白是怎么回事，失声惊呼：“妈呀，砸开花啦！”在他们不解的表情中，穆萨罗祭起“疾风步”隐身向黑石奔去。

闯入者身材瘦小，自负的黑石没兴趣出手，他猫在一旁烤火，悠闲地看着手下怎么对付这个可怜虫。穆萨罗一走近，他立刻感到一股强烈的杀气扑来，这种自骨髓中透出的杀气是低等级的兰尼们觉察不到的，感到危险的他惊呼一声“不好！”起身想与兰尼等汇合一处，企图合力对付剑圣，逃过有生以来最大的危机。他刚迈步，“噌”的一声轻响传人耳际，定睛一看，自己“心仪”的那口宝刀泛着冷光忽然出现在头顶，刀尖刺破凌厉的寒风兜头劈下，黑石急忙举棒格挡。但他发现时已经太迟，锋利的刀刃快如闪电从胸至腹挟风而下，在他身上划开一条长长的口子，鲜血奔涌而出，幸亏他有所察觉，不然就被这一刀开膛了。吃了大亏的黑石低嚎一声，抬手打出一记冲击波还以颜色。中了冲击波的穆萨罗暗道：“看不出这个傻大粗黑的大个竟然有塔穆的本领。”随即挥刀扑上，向黑石身上劈砍。穆萨罗身手敏捷迅猛下手无情，一刀快过一刀，一刀狠过一刀，刀刀致命，直杀得黑石手忙脚乱，不住后退，毫无还手之力。一口宝刀在穆萨罗手中变幻莫测，劈、砍、挑、刺，抹、削、撩、切，杀得黑石伤痕累累，鲜血淋漓。黑石本领之强在所有野怪中都找不出几个能与之相敌者，无奈今天遇到的是剑圣穆萨罗，也只有认命。他虽有千钧之力，可是动作迟缓笨拙，哪里是身手如风的穆萨罗的对手，斗不多时已受重伤。即将倒下的黑石感到魔法回复，要抬手打出“冲击波”准备拼死一搏时，洞悉其意的穆萨罗大吼一声“杀”！双手握刀扑向黑石。锋利的刀尖闪着寒光犹如一条银练划过黑石头颈，在空中划出完美的一条弧光，黑石惨嚎一声，颓然倒下。

提着滴血的宝刀，穆萨罗回身一看，兰尼这伙人还在围着自己的镜像愉快地群殴。看到他们大呼小叫的模样，穆萨罗只觉好笑：“到底是一群喽罗，经验比黑石差远了。”惨叫惊醒了影牧，他首先发觉逼近的穆萨罗，连忙把同伴从疯狂的打斗中叫醒。见黑石倒在血泊中，他们顿时惊慌，推搡中步步后退。一番谦让后自然是受尽欺负的绿皮被挤到前面挡刀。此时的绿皮面对穆萨罗滴着黑石鲜血的刀锋，已没了有那身“宝气”，看着渐渐逼近的穆萨罗，吓得浑身直哆嗦。终于，绿皮在兰尼施出的嗜血魔法下壮起胆子向穆萨罗扔出石斧，举刀一格，石斧在刀背上溅起点火花斜飞出去，“噗通”一声落人水中。这一下他们全都慌了，争先恐后地向老巢跑去。想不到他们竟无能至此，连战斗到底的勇气都没有，穆萨罗索然扫兴，没了一个一个结果他们的心思，追上去对猬集一处的野怪使出了“剑刃风暴”。



"剑刃风暴"停处，野怪的尸体横七竖八躺在地上，只余那堆篝火尚在燃烧。穆萨罗慢慢拭去刀锋上的血迹，看见野怪尸体间露出一颗"健康石"和一瓶魔法药剂，他毫不客气拾起这两件"鼓励奖"揣入怀中。尽兴的穆萨罗清醒过来，想起萨尔的叮嘱他后悔不及。"该怎么办呢？"他怅然四望。此刻天际浓云翻滚激荡，四野朔风呼啸凛冽，穆萨罗胸中顿时升腾起一股冲天的豪情：既然到了阿尔萨斯门口，不去拜访他，岂是我的风格。主意一定，他便将刀一提，毅然向前。穆萨罗离开后，一切又恢复寂寞与冷清，仿佛什么也没有发生过，苍凉的山谷中只有寒风卷过的呼啸声。

穆萨罗远去的背影逐渐隐没在暮色中，篝火对面山的腰间一株枯树"神奇"地活了过来，化为一个干瘪的身影跃上半空，两片单薄的翅膀扇动几下，略一盘旋便消失在夜幕里。

二 潜入

黑暗城堡内接到石像鬼报告，阿尔萨斯苍白的脸上泛起一丝笑意：刻意留下的那伙野怪果然没令自己失望，他们是一个好"门铃"。平静的好时光终于一去不复返，即将有一个难缠的客人前来拜访。我该怎样尽情招待他呢！他靠在王座上低头沉思起来。不一会，阿尔萨斯计上心头，脸上现出冷笑，吩咐冰刃等人速来大厅见他。传令的侍僧出去不久，冰刃、布里克尔先后赶来。阿若如斯山丘般的身躯爬进大厅时，布里克尔催促道："现在人到齐了，快讲吧。什么事？我时间有限。"阿尔萨斯看了布里克尔一眼，平静地说："没什么大事，只不过将有一位贵客前来拜访"。"什么！"性急的阿若如斯立刻按捺不住："是谁活得不耐烦，敢来阴森城捣乱？"阿尔萨斯反问道："难道你们就不想知道客人的情况吗？他提着一口大刀，隐形是他的本能，欺诈是他的长项，行踪诡异最令人难以提防，当然，客人的本领还不只这些，他那口大刀卷起的剑气抵得上一支军队的攻击力，这是一个极度危险的家伙。"阿尔萨斯话音刚落，三人几乎同声惊呼："剑圣！"阿尔萨斯点点头，在他们惊诧的表情中，神情悠然地说道："不要慌，嘿嘿，我已有对付他的办法。"几人抬头望着高踞王座之上的阿尔萨斯，急切得想知道有什么办法可以把穆萨罗阻拦在阴森城外。阿尔萨斯首先令布里克尔率领憎恶和食尸鬼秘密守住阴森城外围，再令阿若如斯率领穴居恶魔在城内潜入地下。一切务必做到外松内紧，装作与平时一样，没有他的命令谁也不许擅动。下完令，阿尔萨斯看着冰刃，略带调侃道："你这套银月城得到的宝石裙不错，穆萨罗应该看得上。"语毕，四人哈哈大笑，明白阿尔萨斯要用冰刃做诱饵，诱剑圣上钩。笑声过后，阿尔萨斯苍白的面容恢复冷峻，令布里克尔和阿若如斯去执行任务。布里克尔问道："不是要将穆萨罗拦在城外吗，怎么——"他的疑问还没讲完，阿尔萨斯不客气地打断道："谁说要将穆萨罗拦在城外！你的任务是防备穆萨罗在城中捣乱时萨尔会趁机偷袭。现在还无确切消息证实穆萨罗是不是孤身前来，我们得防着他们，知道吗。"面对高高在上的阿尔萨斯，布里克尔扇动着翅膀隐忍住不满转身离开。冰刃见阿尔萨斯目光阴鸷，盯着布里克尔的背影，心中暗道："即使有基尔加丹给你撑腰，在阿尔萨斯面前流露出不满也是不明智的，看样子你可能有麻烦了。"阿若如斯离开后，阿尔萨斯离开王座，招呼冰刃："走，去办咱们的事。"

冰刃紧跟在阿尔萨斯的"羊骨马"后，一路上看他表情严峻，也不便开口询问怎样对付穆萨罗。来到牺牲深渊，阿尔萨斯勒住马缰问侍僧召唤冰霜巨龙的埋骨地的建造情况。此时牺牲深渊还在逐渐幻化，当然不能建造埋骨地。侍僧的回答使阿尔萨斯脸上泛起寒意，他向牺牲深渊后面那片洼地一指，命令道："建在那里。"几个侍僧面面相觑，迟疑起来，洼地中长着茂密的树木，还有个小水泊，怎么能够建造埋骨地呢。侍僧犹豫着没有行动。阿尔萨斯面沉如水紧盯着他们，只吓得他们瑟瑟发抖。冰刃见状，小心翼翼地漂移上前，叫他们速去调来一队绞肉车，砸倒树林后赶紧建造埋骨地。在阿尔萨斯的监视中，惊恐的侍僧立刻行动起来，争先恐后地放下埋骨地。见到一座座埋骨地围着湖泊逐渐幻化，冰刃以为阿尔萨斯心情会好些，不料他沉着脸将侍僧招到牺牲深渊前，冷冰冰地说："鉴于你们的表现，我想你们应该知道该怎么做。"看到入口寒气直冒的黑森森的牺牲深渊，侍僧们惊恐地紧紧捂住了嘴，不敢出声，向冰刃投来求助的目光。作为阿尔萨斯的助手，冰刃觉得侍僧们虽然抗令，但情有可原，应该提醒他一下，杀一两个泄愤也就行了，不要全部处死。不料阿尔萨斯"霍"地转过身抢先说道："你最好闭嘴，我很清楚自己在做什么。"阿尔萨斯语气生硬，冰刃只得咽下已到嘴边的话，开始猜度他的意图。一路上他一直在想阿尔萨斯用什么办法可把穆萨罗堵在阴森城外，所以还没明白阿尔萨斯此举的用意。在不清楚阿尔萨斯意图的时候，他已经习惯保持沉默，除此之外别无选择，谁都知道阿尔萨斯的权威是不容置疑的。无助的侍僧别无选择，在阿尔萨斯逼视下，纵身跳入牺牲深渊。

不愿目睹侍僧的悲惨遭遇，冰刃直到惨叫声平息才转过身，眼前看到的景象使他恍然大悟：一群和自己一样没腿的黑影漂浮在面前。这是侍僧在牺牲深渊中变成的阴影，他们可以看见隐形的东西。阿尔萨斯得意："这是我为穆萨罗刻意准备的，有了阴影，我们就可以发现隐形的他，穆萨罗逃不掉的！"

穆萨罗站在山口向下望去，夜幕下的盆地里鬼火熠熠犹如繁星，一直延伸到远方天际，风中不时传来凄厉的嚎叫，黑色的腐蚀之地处处透出阴森恐怖的气氛，令人不寒而栗。面对山脚下的阴森城，他深深吐出几口腐气，将心一横迈步下山。

使用"疾风步"潜入阴森城，穆萨罗观察着亡灵的一举一动。闲逛了大半夜后，凭着丰富的经验，他渐渐觉察到看似平静的阴森城透出几分诡异。到底是哪里不对，他一时也吃不准，但静悄悄的气氛就说明有问题，他深知阿尔萨斯不是容易对付的。尽管是处于隐身的"疾风步"状态，穆萨罗仍然很小心地穿行在食尸鬼与侍僧中间，生怕弄出一丝响动惊扰他们。直到不远处出现"漂浮"的黑色城堡，穆萨罗才停下脚步："亡灵们怎么总是会在自己从他们身旁走过时，从背后有意无意的瞟上一眼呢？难道——"穆萨罗越想越觉得亡灵的表现令人怀疑，于是他转身来到一片树林中，静下心把踏入阴森城的过程仔细回想了一遍：按理说阴森城内应该是戒备森严，而自己看到的正好相反，既没有岗哨，也没有巡逻的队伍，一切都太过顺利，还有从背后那窥视的眼神，这说明——想到这里，穆萨罗觉得阿尔萨斯已布好了陷阱等着自己。在阴森城内已经刺探到了阿尔萨斯的一切情况，如果再滞留的话，能否活着出去都会变成一个问题。谨慎的穆萨罗决定就此打住，停止冒险。他分出一个镜像往"漂浮"的黑色城堡摸去，意在试探亡灵的反应是否如自己所料，同时准备开溜。当镜像走过一个伐木的食尸鬼时，这个"爬行的木乃伊"竟然毫无反应没有看见，仍在伐木。要知道镜像是不能隐身的，食尸鬼可以看到。躲在一旁的穆萨罗见到这个食尸鬼反常的行为，顿时惊出一身冷汗，庆幸自己没有盲目冒险，他暗骂一声阿尔萨斯好阴险，转身便跑。其实，自从穆萨罗踏上腐蚀之地的那一刻起，阴森城的亡灵就通过同样隐形的阴影发现了他，之所以没有动手是因为阿尔萨斯早已命令他们要装着没看见一样不予理睬，只待穆萨罗在黑色城堡前与冰刃动手时再拥来围杀。而这个食尸鬼坚决执行首领的"装瞎"命令，毫不动摇，却让穆萨罗识破了阿尔萨斯精心布设下的陷阱。

"诱饵"冰刃等候多时，看到穆萨罗大摇大摆走来，他毫不犹豫，抬手就是一记"霜冻新星"。一经交手，穆萨罗的血量直线下降，他立刻发觉上当。藏身在城堡旁的阿尔萨斯看到冰刃动手，立刻召唤伏兵围杀穆萨罗，他冲上去才惊讶的发现自己千算万算还是失算，穆萨罗不知怎么识破了自己设下的圈套，用一个假身破了自己的陷阱。他略一迟疑，立刻断定穆萨罗还没逃远，急忙跃马追赶。此时黑暗城堡周围挤满蜂拥而来的伏兵，挡住了阿尔萨斯的去路，急得他团

团打转前进不得。恼怒的阿尔萨斯欲进不能，将一腔怒火全撒在那个倒霉的食尸鬼身上。“该死的蠢货，都是你坏了大事！”他抬手一记“死亡契约”要了这个坚决执行他命令的食尸鬼小命。

片刻前还静如死水的亡灵基地在穆萨罗“现身”的那刻顿时沸腾，黑暗城堡周围无序的亡灵部队经过短暂的混乱后，在阿尔萨斯的率领下投入追捕穆萨罗的行动。亡灵能通过一种魔法看见自己。一想到这，逃命的穆萨罗就感到害怕，同时也切身体会到了阿尔萨斯的阴险是名不虚传。穆萨罗知道“疾风步”已经无用，索性公然露面，与自己的三个镜像混在一起，借助他们分散沿途遇到的亡灵的攻击，向着山口一路狂奔。阿尔萨斯虽然已率众追来，但他一时还不知道自己的确切位置，还有把握逃出阴森城。

离阴森城边缘还有一段路程，前方一座屠宰场旁传来闷雷般的脚步声，一定是阿若如斯在前面，穆萨罗从这震撼的声音中知晓危险来临，他暗叫一声：“不好！”如果被阿若如斯的地刺击中就会眩晕，动弹不得，那么自己将被亡灵疯狂围杀。“要设法摆脱这个家伙。”穆萨罗毫不犹豫地分出一个假身向阿若如斯迎去，暗道：“就给你个一展身手的机会，大家伙，高兴去吧。”



巡逻的阿若如斯听到黑暗城堡方向传来的喊杀声，知道阿尔萨斯已经动手，他立刻唤出潜入地下的蜘蛛，要他们提高警惕防止穆萨罗逃走。循着由远及近的喊杀声，阿若如斯判断出穆萨罗的逃跑路线后，立刻行动，想抢在穆萨罗经过的路上截住他，用地刺震晕他。头脑简单的阿若如斯却没想到自己那闷雷般的脚步声已经暴露了行踪，在他经过一座通灵塔时正撞上穆萨罗迎面奔来，他立刻出手，使用地刺震飞穆萨罗。看到鲁莽的穆萨罗落地后晕在面前，阿若如斯扇扇翅膀好不得意：大名鼎鼎的穆萨罗也落在我地穴领主手里，想不到啊！阿若如斯还在兴奋中时，手下一拥而上，围住穆萨罗一通猛打。突然间听到他们惊呼，阿若如斯连忙挤进去察看，腐地上空空如也，连一点血迹也没有。阿若如斯这才发觉上当，恼怒的责骂起手下。看到阿尔萨斯追来，嘴里还忿忿不平地叫嚷着：“穆萨罗，穆萨罗，只要能抓住你，我愿意付出任何代价。”

听到地刺声在身后响起，穆萨罗长出一口气：若非这家伙身躯庞大，移动中会发出响声，说不定真就栽在他手里。现在，自己面临的只有还没露面的布里克尔。这个魔王一如他的绰号，是个令人恐惧的家伙，如果被他释放了睡眠，那将是一场长眠不醒的噩梦。越是担心布里克尔会出现，布里克尔偏偏就出现了。穆萨罗踏出腐蚀地的那一刻，自己曾瞭望阴森城的山口间出现一个带翅膀、长尾巴的身影，正是恐惧魔王布里克尔。

带领大批憎恶占住山口，俯瞰穆萨罗狂奔而来，布里克尔好不高兴，阿尔萨斯不是排挤自己吗，待我抓住剑圣看他有什么话说。借助镜像分散了沿途遇到的亡灵攻击，穆萨罗逃到山脚下只伤及皮毛，此时的他只有一个念头：在冲出山口时没有被这些“尸体拼装者”群殴致死就算命大。早有憎恶冲下山来冲穆萨罗抡刀就砍，几刀下去，布里克尔判明眼前的四个穆萨罗中掉血最少的一个就是他的真身，他将手一扬念道：“快睡吧，穆萨罗，你太累啦，需要休息。”

阿尔萨斯等人追到山脚下看见穆萨罗沉睡在布里克尔面前，不禁出了一口长气，总算没叫这个狡诈的家伙逃掉。阿若如斯高兴地向沉睡的穆萨罗道：“在战场上睡觉，你可真敢拿自己小命开玩笑啊！”布里克尔站在山口间指着沉睡的穆萨罗，面带得意的笑容冲山下的阿尔萨斯喊道：“怎么样，我没有令你失望吧，看看这是谁！”阿尔萨斯虽然从心底对布里克尔有一种戒备与不信任，但鉴于只有他留下了穆萨罗，还是冲他竖起拇指。布里克尔什么时候受到过阿尔萨斯的赞扬，一时飘飘然，忘乎所以地道：“相信我的能力，是你明智的选择。”冰刃见阿尔萨斯面对得意忘形的布里克尔竟然没有流露出丝毫不快，反而慷慨地说：“为了表彰你的功绩，我决定在即将开始的战斗中，由你率领憎恶和食尸鬼向兽人发起最猛烈地进攻，希望你能为我们打开胜利之门。”“我很乐意接受这项任务，必定全力以赴为我的主人效力！”布里克尔想不到阿尔萨斯会把不死族最精锐的地面部队交给自己指挥，欣喜之中毫不犹豫地答应下来。布里克尔的主人绝对不是阿尔萨斯，冰刃深知，在阿尔萨斯毫不犹豫的将几乎一半部队交给布里克尔指挥时，他立刻感到自己对阿尔萨斯的阴险与城府了解得还远远不够。

穆萨罗在沉睡那刻就知道会被亡灵大军层层包围，一睁开眼便使出分身术，希望能在镜像的帮助下搅乱现场，使自己有机会应变。阿尔萨斯等人当着手下的面碍于身份并不打算在穆萨罗沉睡时动手，算准在他苏醒的那刻解决掉他，不料穆萨罗幻出镜像的时候会短暂消失掉，而恰恰是这个短暂的瞬间使他躲掉亡灵四英雄致命的杀招。穆萨罗没心情陪亡灵戏耍，幻出镜像后随即使出剑刃风暴，高速旋转中向着山口移动，被他凌厉剑气卷入的亡灵部队惨叫连连，非死即伤。处于剑刃风暴状态的穆萨罗是不受魔法攻击的，面对近在咫尺必欲杀之而后快的剑圣，四人眼睁睁看着却无法秒杀，他们此时的恼怒可想而知。凭着“剑刃风暴”恐怖的杀伤力，穆萨罗在亡灵的群殴中竟然从山腰直冲上山口，即将突围。阿尔萨斯的目光几乎喷出火来，严令部队务必将

穆萨罗堵住，只等剑刃风暴停息即出手解决穆萨罗。不料奉命紧贴穆萨罗的阴影也在“剑刃风暴”中无辜地尽数毙命。阿尔萨斯发现时已经晚了，怪谁呢，都是自己严令他们紧跟穆萨罗造成的。失去阴影这盏指路明灯，穆萨罗接下来的表演更令他们感到恼怒，“剑刃风暴”停息的那刻，穆萨罗已消失在围堵的部队中。虽然阿尔萨斯手疾眼快对准即将隐身的穆萨罗扔出了“死亡缠绕”，但是连他自己也没不知道是否击中了残血的穆萨罗。

赶上山口，呆呆地望着漆黑的山谷，寒风肆虐中阿尔萨斯大吼一声，发泄着愤怒：“煮熟的鸭子竟然飞了，都是一群饭桶！”看着歇斯底里的首领，亡灵们战栗着耷拉下脑袋，谁也不敢抬头。阿尔萨斯的“死亡缠绕”就像一柄双刃剑，既可杀人又可救己；而他的“死亡契约”就是一把毒剑，会毫不留情地杀掉部下。面对近乎发疯的首领他们向后退缩着，眼神惴惴不安，噤若寒蝉，不知道哪个家伙要倒霉。阿尔萨斯一连“吃掉”几个部下后，心情才稍稍好转，失败的愤怒已经令他近乎偏执，复仇的冲动占据着他的头脑，阿尔萨斯转过身来狠狠地向亡灵下达了天一亮即向兽人进攻的命令。

三 对策

天空中翻滚的乌云似乎要将高耸的萨满神像压垮，浓云层低垂天色昏暗。议事大厅的前广场上，兽人看着萨尔和穆萨罗走向大厅，他们就交头接耳议论起来。一个猎头者说道：“要打仗啦!”“不对，”他旁边的步兵指着穆萨罗的背影强调道：“看见了吗，要打大仗啦！”“你们说的不全对。”牛头人纠正道：“是要死很多人才正确！哞——”他大叫一声，兴奋地说道：“我都快等不及啦，你们嗅到战斗的气息了吗？”



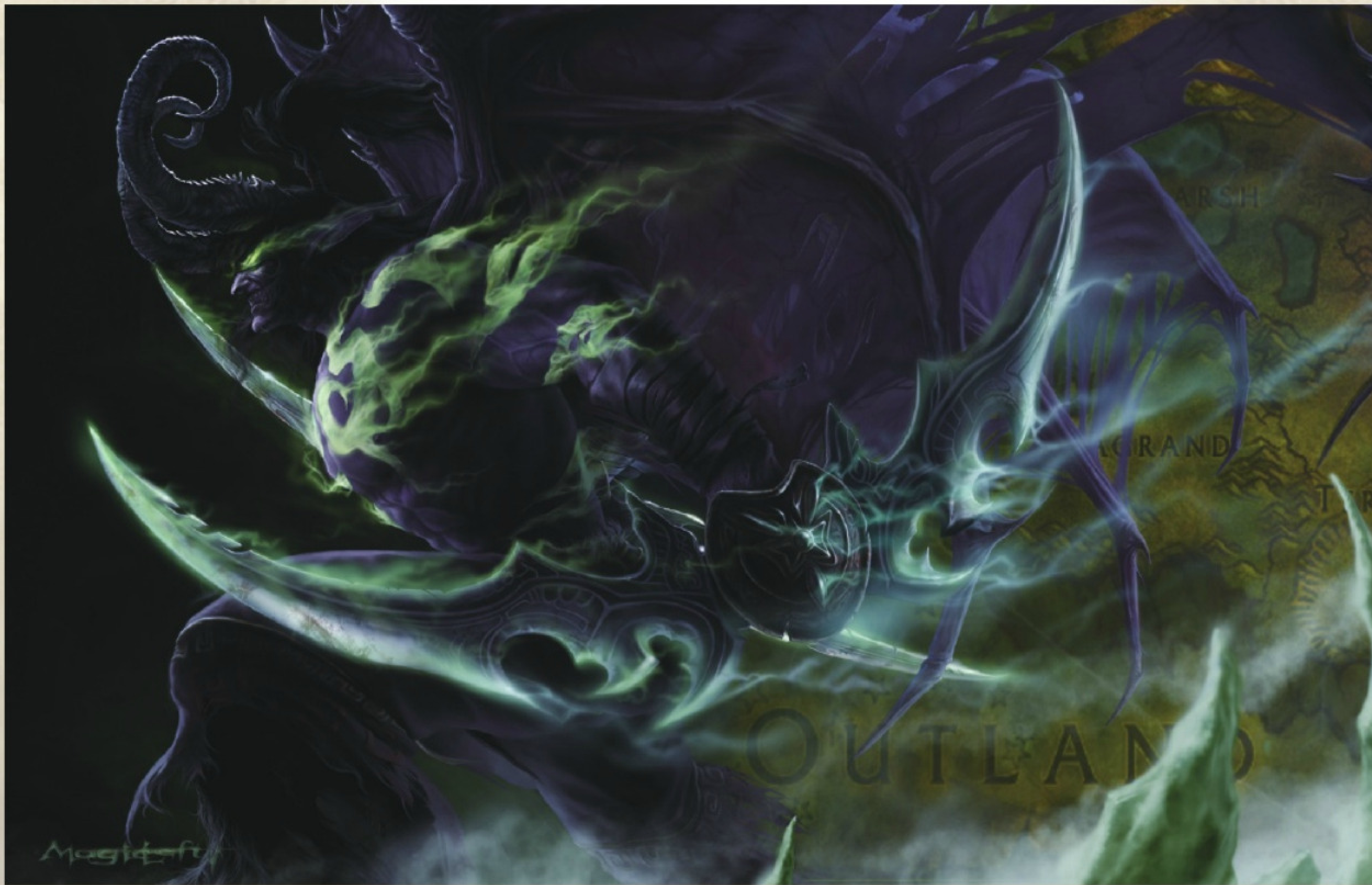
穆萨罗介绍完亡灵的情况，萨尔的表情更显得严肃了，他缓缓地说道：“暗夜精灵在银月城一战中几乎崩溃，人族也由于阿尔萨斯的背叛而陷入四分五裂的状态。现在，唯一能阻挡他的只有我们。”“这么说来——”穆萨罗问道：“我们将是孤军奋战？”萨尔沉重地点点头：“我本来希望借助这两族强大的空中力量来抗衡阿尔萨斯的空中军团，现在看来得另想办法。”萨尔语调低沉，显得忧心忡忡。塔穆将战斧一横大声说道：“那么战胜亡灵的荣耀就将由兽人独享，我相信这一光荣的战役会永远流传下去的！”塔穆的豪言鼓励起萨尔，他抬头看着这头充满战斗欲望的老牛说道：“你坚定的信心在任何时候都让人感到鼓舞。好啦，让我们商量一下，看看怎样对付阿尔萨斯吧，我们必须阻止他。”

经过一夜激烈的争论，三人决定下方案时已是第二天清晨。萨尔拍拍衣襟上的灰烬从火盆边起身道：“就按计划行动吧，塔穆负责编组部队，穆萨罗与我去看看祖尔科斯，他还处在自责中，应该去帮帮他。”三人打开大门，半夜开始的这场大雪此时越下越大，但这丝毫没有阻挡住兽人的脚步。在漫天飞雪中他们早就聚集在广场上，一见萨尔、塔穆、穆萨罗步出大厅就立刻发出欢呼，向自己的英雄表达着无限的敬意。三人迎接着欢呼，向他们挥手致意，即使在这寒冷的天气里他们也能从族人如潮的呼声中感到那份爱戴与信任。萨尔举起权杖压下欢呼说道：“勇士们，告诉我，你们今天为什么来到这里？”兽人高声吼道：“为了我们的家园！”萨尔听到回答很满意：“很好，你们回答得很好，我们历经磨难才找到这块安身之地，而阿尔萨斯却要来夺走她，告诉我，你们答应吗？”兽人齐声吼道：“不答应！”萨尔继续说道：“多年以来，我们背井离乡，受尽欺凌，在这个世界上受尽凌辱。是伟大的神灵为我们指明了方向，现在我们终于建立了自己的家园，面对邪恶该怎么做，告诉我？”兽人吼道：“拿起武器，与敌人血战到底！”“乌拉——”广场上的兽人举起武器发出雷鸣般的怒吼。看见族人们发出战斗的吼声，萨尔觉得自己不再适合讲下去，要论运筹帷幄，决胜千里他是当仁不让，若论披坚执锐，冲锋陷阵与部队生死与共则非塔穆莫属。萨尔后退一步示意塔穆上前。塔穆略一迟疑，来到萨尔跟前向他轻轻地弯下腰，以示在这个重大的场合把鼓励部队这么重要的事交给自己而表示而感谢。一见塔穆上前，广场上的兽人立刻有节奏地欢呼着：“塔——穆，塔——穆，塔——穆！”萨尔虽是兽人的酋长，但他们对萨尔更多的是尊敬，而对塔穆，兽人看见他铁塔般的身躯就感到强大的力量，塔穆才是他们从心底爱戴的英雄。塔穆待满场的呼声渐渐平息，用极富感召力的声音说道：“勇士们，你们听到伟大的萨满的召唤了吗，战斗的号角正在吹响，它对我说，拿起你们的武器，快赶向战场吧，对敌人发起猛烈的进攻，令狂妄的敌人遭到可耻的失败！祖先的血液奔流在你们身上，他们的故事在你们中间流传，你们每一个人都是最杰出的战士，命中注定要在此时肩负起重担，拯救我们的家园。”塔穆越说越激动，毫无顾忌地鼓励着他的战士：“亡灵并不可怕，他们也会死亡，要敢于与他们战斗，这样我们才能生存下去。打仗是什么，打仗就是杀人的买卖，打倒你面前的敌人，刺破他们的肚皮，挑出他们的肠子，当鲜血迸溅在你的脸上时，告诉你，你做了该做的事，保卫了我们的家园。”“呜——啦——”所有的兽人都在他的讲话中疯狂，发出雷鸣般的呼声。一旁的萨尔不由地点点头：“这个热血的牛头，讲得不错！他才是兽人心目中的战神。”穆萨罗已经被塔穆充满血腥的讲话煽动的热血沸腾，举着刀加入欢呼的行列。塔穆见他讲话的目的达到，话语一转继续说道：“在这场

战斗中，我们中的很多人可能会倒下，你们害怕吗?”兽人齐声高呼：“不怕！”塔穆点点头：“这才是一个坚强的战士应该具备的品质，伟大的萨满会保佑你们，跟我去迎接战斗的吧！打败敌人，我们必然胜利——”热血沸腾的兽人此时发出阵阵欢呼，激情四溢，响彻云霄，眼神中充满战斗的欲望。

萨尔很满意塔穆的讲话，他转身冲年长的萨满祭祀祖尔泰示意，然后回过身来，带着一脸肃穆的表情，率领族人开始举行祭祀萨满神灵的仪式。祖尔泰高声吟唱着：“伟大的神灵啊，您赐予我们生命，使我们生生不息，代代传承；伟大的神灵啊，您赋予我们信念，使我们脱离愚昧，团结一心；伟大的神灵啊，您为我们指明方向，使我们永不迷失，聚集在你身旁；您的光芒照耀大地，温暖我们的心灵，作为您的奴仆我们忠心，作为您的信徒我们虔诚；今天我们在这里向您祈祷，是向往灿烂的明天——”随着祖尔泰声声吟唱渐渐萦绕在广场上空，兽人那狂躁暴虐的表情慢慢蜕去，取而代之的是虔诚和坚定的眼神。萨尔自从被族人拥戴为部落的酋长后就倡导他们重新学习被遗弃的萨满教，现在看到族人逐渐回归传统，抛弃好战和狂暴的野性，他打心底里感到欣慰。作为酋长他深知肩上的责任重大，萨满教义能有效消除兽人的恶性，使具有野蛮本性的兽人不致堕落为嗜血的屠夫。此刻萨尔那睿智的目光凝视着萨满巍峨的神像，心在颤抖着，一种强烈的预感冲击着他心灵深处：“苦难深重的兽族在伟大的萨满神灵面前又一次焕发出新生的力量，而与亡灵即将爆发的战争就是重生的洗礼，在与亡灵血与火的战歌中一个崭新的兽族即将诞生！

举行完祭祀仪式，穆萨罗和萨尔来到猎头者营地寻找祖尔科斯。如果说兽人中萨尔是灵魂，塔穆是中坚，穆萨罗是刀锋的话，那么祖尔科斯就是把这一切有机串联起来的人，兽人不能缺少他。祖尔科斯帐篷前只有满地枯叶，门帘随风飘荡，显然这里已经有些时候没人居住过。两人四下张望不知如何寻找祖尔科斯，营地边缘传出声音：“传说牺牲的勇士都会化作夜空中耀眼的星辰，是这样吗？”萨尔闻言心头一颤：祖尔科斯怎么要这样讲？他隐约感到一丝不祥。穆萨罗走上前去，见祖尔科斯蹲坐在大树下，眼眶深陷，消瘦的身躯在寒风中不住颤抖。想不到失败的愧疚把他折磨成这样，看着他这副摸样，穆萨罗和萨尔都感到很难过。还是祖尔科斯先开口，他抬头问道：“已经确定是亡灵干的了吗？”穆萨罗点头道：“阿尔萨斯在北方大陆一个盆地中秘密建立了基地，当我找到那里时，他已经完成准备，相信很快就会发动进攻。”“是的。”萨尔接着说道：“穆萨罗已经去过，证实了我们先前的猜测，你的遭遇是阿尔萨斯一手策划的阴谋。现在塔穆正在组织队伍，准备迎战阿尔萨斯，我们需要你的帮助。”祖尔科斯向萨尔问道：“他的冰霜巨龙我们有把握对付吗？我一直为此担心。”“这个——”萨尔一时语塞，他和塔穆、穆萨罗在商议时争论最多的也是如何对付冰霜巨龙，是靠狼骑兵的诱捕网呢还是靠风骑士，很难决定。亡灵的冰霜巨龙辅以石像鬼近乎无敌，单靠狼骑兵或者风骑士都难有胜算。最后，他们决定让风骑士对付冰霜巨龙，而把狼骑兵布置在猎头者后面，用来防备石像鬼，这是个不得已的办法，因为这样安排会束缚住狼骑兵，损失掉一个强大的近战兵种，而且也很冒险。祖尔科斯听完萨尔的安排直摇头：“你们是在引诱阿尔萨斯放出冰霜巨龙，可是在他放出冰霜巨龙的时候我们已经处在失败的边缘，这很危险。其实这些日子我一直在思索对付冰霜巨龙的办法，也许可以试一试。”听祖尔科斯说有办法对付冰霜巨龙，二人迫不及待地想知道。沉默中，穆萨罗想到阿尔萨斯为什么能伏击自己，面对祖尔科斯，他脑海里一些零乱的线索渐渐清晰起来：当初，阿尔萨斯开拓秘密基地为入侵做准备时，出于先期削弱兽人的目的，他将遇到的野怪都向暴风城方向驱赶，而当时正值祖尔科斯巡守在北方边境线上，面对漫长边界上遭遇到野怪袭击，祖尔科斯是鞭长莫及，难以照管周全，因此遭受了损失。当时换做是谁都不可避免会发生这样的事，况且这还是阿尔萨斯蓄意所为。自己差一点中埋伏就毫不奇怪了，既然阿尔萨斯处心积虑地想削弱兽人的实力，他也一定也会防备自己被兽人削弱。想到这里穆萨罗不禁打了一个冷战：好阴险的阿尔萨斯啊。他把所看到的事实与自己的遭遇告诉祖尔科斯，与萨尔一同劝解中深陷自责之中的他，





祖尔科斯默默听着，猛然起身发誓道："我一定要让阿尔萨斯为自己的行为付出代价，以牙还牙，以血还血，这是兽人的铭言。关于冰霜巨龙吗——"他淡淡道："咱们兽栏中可不止会飞出风骑士。"。穆萨罗脱口而出："自爆蝙蝠！"但要让巨魔骑士与冰霜巨龙同归于尽，身为酋长的萨尔也难以做出这个残酷的决定：他一直以族人的领导者自居，而非他们的主宰者，在情感上他无法下达令巨魔骑士自爆这样冷酷的命令。穆萨罗静静地注视着萨尔，他尊重酋长的决定，一个伟大的领袖怎么能为了获胜而不顾部下的死活呢。祖尔科斯还不知道酋长在议事大厅中议定的计划细节，说实话，这是一个偏于保守的方案，用来对付阿尔萨斯胜算不是很大。祖尔科斯满怀期待地望向萨尔说道："有自爆蝙蝠加入一定会打败阿尔萨斯！你还犹豫什么。"深陷道义折磨中的萨尔，许久才抬起头，说道："为了兽族的利益，必要的牺牲有时是值得的，就让我来接受神灵的惩罚吧！"

四 战歌

与兽人这一战阿尔萨斯志在必得，一路上他都在估算萨尔会排出怎样的阵型与自己决战。头顶上飞翔的遮天蔽日的冰霜巨龙和石像鬼，这是击败萨尔的一张王牌，必须由他亲自掌控；布里克尔与阿若如斯率领着浩浩荡荡的憎恶和石尸鬼逶迤前进；后面冰刃带领着穴居恶魔、亡灵法师、绞肉车跟进。欣赏着由自己亲手组建的亡灵大军卷起滚滚烟尘奔赴战场，阿尔萨斯很满意：精灵和人族已经被扫平，自己强大的部队就像一把高举的铁锤，蓄势待发，相信萨尔是不可能抵挡住自己这雷霆一击的，兽族即将在自己面前终结。从萨格拉斯到阿克蒙德，他们的梦想都以失败告终，一想到他们梦寐以求的伟业就要由自己完成，手中掌握着一支强大部队的阿尔萨斯可谓是踌躇满志。

兽人这一方，萨尔却是满腹惆怅，他的心情就如这浓云笼罩的群山，起伏不定，良心纠结中不断自问：难道自己变了吗，变的像阿尔萨斯一样冷酷无情了吗，我怎么能下令让巨魔骑士自杀呢？迟疑不决中一骑狼骑从前方飞奔而来，打断他的思绪。萨尔立刻迎上去，狼骑兵气喘吁吁地向他报告："穆萨罗已经嗅到空气中飘荡的腐臭，他断定是阿尔萨斯率领亡灵杀过来了，作为前锋的狼骑兵已经做好准备，请决定下一步的行动计划。"萨尔早就预感到阿尔萨斯不会给自己充裕的时间备战，因此并不慌张，现在是到了该把部队收拢迎接阿尔萨斯的时候了。萨尔命狼骑兵传令，叫塔穆向穆萨罗靠拢，选择有利的地形展开部队，准备迎战。同时还要穆萨罗派一部分狼骑兵前出，与亡灵部队接触，密切监视他们的举动，防备阿尔萨斯可能的偷袭。吩咐下去后他要祖尔科斯催促后面行动缓慢的科多兽、投石车和法师部队加快行军速度赶往战场。其实在穆萨罗逃出阴森城的那晚，阿尔萨斯就下令向暴风城进发，既然穆萨罗已经发现了，就不能让萨尔做好准备，所以他决定立刻出击，好打兽人一个措手不及。

前方发现狼骑兵的消息传来，破坏了阿尔萨斯良好的心情，他感到这不会是兽人的散兵游勇，遇到的很可能是萨尔的前锋部队。想到这，他立刻撒出一部份石像鬼到前方侦察，情况未明朗前令布里克尔和阿若如斯提高警惕，严防兽人伏击。安排完毕，阿尔萨斯马不停蹄往前赶，他要在第一时间掌握尽可能全面的情况，在开战时做到针锋相对。

萨尔赶到塔穆跟前时，看见石像鬼干瘪的身影徘徊在远方的云层间，他指着那个石像鬼问道："他来多久了？"塔穆也紧盯着这个石像鬼："刚刚来，相信更多的石像鬼正源源不断地赶来，阿尔萨斯快到了。"趁亡灵还未到达战场的空隙，萨尔会同穆萨罗三人又将作战计划重复一遍，叮嘱大家牢记各自的职责。穆萨罗抬头看着高大挺拔的塔穆，动情地道："全靠你了，你可要挺住啊！"说着从怀里掏出在山谷杀怪时得到的健康石和魔法瓶："希望你不会用到它。"塔穆接过穆萨罗递上的东西慎重地收起来，他很明白穆萨罗的意思：如果动用了健康石和魔法瓶，说明战斗会非常的残酷，如果连塔穆都撑不住的话，兽人之中便已经没有人能抗住阿尔萨斯的攻击。

山谷中寒风劲吹，掀起塔穆雪白的长须，他像座山峰样动也不动的矗立在阵

前，目光注视着谷外开来的亡灵部队。荒凉的群山中响起一声凄厉的长嚎，拉开阿尔萨斯调动部队的序幕。长嚎过后，石像鬼飞来盘旋的入口处监视着兽人，然后是一面黑色骷髅旗随阿尔萨斯驰上高地，绞肉车跟在他后面缓缓驶上来，停在身旁压住阵脚。在确定兽人不会乘机发难后，又是一声长嚎，布里克尔率领憎恶和食尸鬼徐徐进入，阿若如斯则在这之前已守住谷口防备着，等布里克尔指挥部队展开停当，他即尾随在后，按阿尔萨斯的安排与布里克尔一左一右，组成亡灵大军的“双前锋”阵型，与独自一人的塔穆针锋相对。萨尔看着亡灵大军在阿尔萨斯的控制下有条不紊的入谷展开，显示出一种从容不迫的气势，向隐身在旁的穆萨罗由地衷赞叹道：“看见了吗，这的确是劲敌啊！”穆萨罗深以为然：“阿尔萨斯能够击败精灵和人族是靠实力，而非侥幸，看来这将是一场硬仗，胜负难料。”二人议论中，冰刃已带着穴居恶魔、亡灵巫师和绞肉车部署停当。再看谷口，阿尔萨斯纹丝不动矗立在骷髅旗下，在他身后盘旋着蕴含着恐怖杀机的冰霜巨龙。这是萨尔最顾忌的力量，相信阿尔萨斯会在适当的时机打出这张王牌，给自己以致命的绝杀。萨尔心无旁骛，注视着阿尔萨斯每一个细微的举动，战场中有塔穆和祖尔科斯，他要针对阿尔萨斯的指挥应对战局的变化，而穆萨罗需要在恰当的时机出现，现在还不是他露面的时候。

兽人在他们严密的阵型中呼喊着如潮的吼声，吼声中充满战斗的渴望，向亡灵示威着。反观亡灵，没有口号一片沉默，但透着一股杀气。这个场面充分体现了萨尔和阿尔萨斯的领兵之道，萨尔受族人爱戴，阿尔萨斯则令人畏惧，但阿尔萨斯并不羡慕萨尔，不管是畏惧还是爱戴，只要部队听从指挥就是他要达到的目的。塔穆率领强悍的牛头人顶在前面，以狂暴著称的兽人步兵护住两翼，在他们后面是投掷长矛的猎头者，萨满与灵魂行者、巨魔巫医掺杂其间，开战时他们将用魔法为己方提供帮助，再往后居然是善于追捕敌方红血单位的狼骑兵。近战的狼骑兵被布置在此，定是萨尔慑于冰霜巨龙的无奈之举。看到这，阿尔萨斯不由得有几分得意：还没开战萨尔已经损失掉一部分近战火力，胜利的天平在向我倾斜。在狼骑兵上方的风骑士，由那个已经被野怪打败了的祖尔科斯指挥。阿尔萨斯又是一摇头：“败军之将不可言勇，不足为虑。”巨大的科多兽敲着激扬的战鼓跟在后面，投石车上燃烧着火球随时准备发射。萨尔本人则在很多处于灵魂状态的灵魂行者簇拥中，屹立在大旗下。居然没有穆萨罗，缺少了穆萨罗这个锋利的刀刃，兽人的实力又是一大损伤，看到这个既有缺陷又很保守的阵形，阿尔萨斯一眼就找到了萨尔的软肋——那就是狼骑兵。不过说实话，阿尔萨斯手头可没有萨尔那样雄厚的地面兵力，排不出这样“豪华”的阵形，为弥补差距，绞肉车纷纷卸下尸体，由亡灵巫师召唤出骷髅补充进憎恶与食尸鬼中充当主力。阿尔萨斯紧盯着狼骑兵，只要解决掉狼骑兵，自己的冰霜巨龙就可以任意屠杀兽人强大的地面部队。



阿尔萨斯望向对面山坡上的萨尔，嘴角泛着冷笑。两人正在“神交”时，布里克尔派阴影来询问是否可以开战？阿尔萨斯讨厌布里克尔这个不合时宜的询问，口气生硬地冲阴影道：“告诉他，想进攻就行动吧。”阿尔萨斯一挥手，准备多时的布里克尔立刻率领部发起了攻击，直扑当面之敌。看到亡灵冲过来，塔穆大吼一声：“勇士们，展现你们勇气的时候到了，兽族需要你们人人尽力。”言罢，他脚踏耐久光环率先冲上，双方严阵以待的部队像两股漫过堤坝的洪流剧烈的碰撞在一起。刹那间，山谷中发出地动山摇的吼音，喊杀声响彻云霄，仿佛要把大山震垮，一场血与火的激战如火山般爆发，残酷而血腥。阿尔萨斯俯看着战场上激烈的厮杀，苍白的脸上平静如水，没有丝毫激动，一位统帅看不到胜利是不会心动的，他心中在暗暗盘算着怎样才能解决掉狼骑兵这个麻烦。

兽人打仗不懂机巧，偷袭与伏击在他们眼里是卑鄙与阴谋的代名词，他们崇尚的是力量与勇气，面对面的碰撞更合乎他们的胃口，与之硬碰硬的对手往往被他们打得对手头破血流，筋断骨折狼狈逃窜。塔穆和牛头人的表现正体现了这一点，嗜血的牛头人挥舞起图腾柱猛烈地砸击着憎恶，逼迫亡灵的战线慢慢后退，有治疗守卫的帮助他们几乎不掉血。最惨的是部队被塔穆恐怖的战争践踏成片震晕后，随即遭到投石车毁灭性的打击，伤亡惨重。开战多时，“双前锋”面对“顶梁柱”竟然没有占到丝毫便宜，督战的阿尔萨斯脸上有些挂不住，沉下脸来慢慢思考对策。亡灵的绞肉车没有支援憎恶，它们抛出的尸体都落在猎头者头上。“这是阿尔萨斯在为冰霜巨龙出击清除路障，他一定还会对付狼骑兵。”萨尔对阿尔萨斯的安排洞若观火。战场上尸积如山，对于亡灵来讲，尸体就是资源，他们怎么可能浪费，亡灵巫师不断从尸体中召唤出骷髅战士，加入战场。他们渐渐取代了憎恶和食尸鬼在正面战场上的位置，与突出兽人整条战线的牛头人接战。

阿尔萨斯留下一部分憎恶与骷髅配合，令布里克尔和阿若如斯率领大部分部队分成两路，转向兽人步兵。两人得令后，施展魔法带领部队转向步兵攻击，不多时已楔入兽人队伍中。看到亡灵两支大军像匕首一般插入己方阵型，直指战线后方的狼骑兵，萨尔感到很吃惊：阿尔萨斯果然是冷酷无情，为了取胜竟然命令部队发起近乎自杀般的攻击，大有拼光地面部队的架势。经过这番调整，冷酷的阿尔萨斯开始占据优势，他的几支大军正在为冰霜

巨龙出击创造着条件，猎头者已在绞肉车的攻击下伤亡惨重，石像鬼也适时出击，在与风骑士的空战中逐渐占据天空，布里克尔和阿若如斯即将突破兽人步兵的防线，马上会扑向狼骑兵。

头顶一片浓云（邪恶狂暴）的憎恶在布里克尔的带领下进展迅速，眼看快要撕开步兵防线，萨尔立刻调动投石车向布里克尔猛砸，企图阻止他们向狼骑兵进攻 。此时战况的发展已经超出预想，穆萨罗见到情况危急，不得不放弃刺杀阿尔萨斯的想法，向萨尔道：“我去挡住阿若如斯，你在这里看住布里克尔。”言罢，隐身而去。战场上亡灵两支最精锐的地面部队大有将兽人阵型拦腰切断的态势，而同时，他们也陷入兽人三面夹攻的困境中。高岗上的阿尔萨斯看到阿若如斯的队伍中掀起了恐怖的“剑刃风暴”，在“剑刃风暴”的往复绞杀中，他的部队几乎丧失进攻能力，看来阿若如斯是指望不上了，他又将目光投向布里克尔。面对狂暴步兵、投石车的疯狂阻击，布里克尔的部队伤痕累累，每前进一步都付出惨重的代价，仗着吸血光环的强大威力，他还勉力支撑着。眼看部队快要伤亡过半，顶着兽人炽热的火力，迫不得已向阿尔萨斯求援，催促阿尔萨斯赶快放出冰霜巨龙。此时阿尔萨斯的心情比布里克尔还要难受，两支大军在他俩的带领下几乎都快被打残，他心痛的嘴皮直哆嗦：两个白痴你们知道吗，如果失去这两支部队我将彻底失败，连放出冰霜巨龙的机会都没有。面对布里克尔的求援，阿尔萨斯生怕他会退缩，一咬牙把自己的卫队给了他，强忍住悲痛温言温语给他打气：“告诉他，我已经放出石像鬼，兽人快要坚持不住了，只是现在得靠他想办法，解决掉面临的‘小麻烦’！”

自己面临的绝不是“小麻烦”，布里克尔接到阿尔萨斯的回话很无奈。阿尔萨斯把身边的卫队都给自己派来，此时就一个人立在骷髅旗下，手头只剩冰霜巨龙，卫队这点兵力远远不够，还得靠自己解决。在这危急关头布里克尔居然灵光闪现，从队伍中分出行动敏捷的食尸鬼向投石车扑去，无法近战的投石车被接连被打爆几辆后，在萨尔的接应下全部后撤。消除了投石车的威胁，布里克尔顿时感到压力减少大半，带领部队冲过步兵防线，很快杀向狼骑兵。一团地狱火萨从天而降，落在狼骑群中，砸得他们头晕眼花，不辨东西，再加一记“腐臭蜂群”，连遭两记绝杀，狼骑兵立刻死伤累累。阿尔萨斯看到布里克尔在付出惨重的代价后终于成功杀进狼骑群中，他总算吐出一口气，高高举起“霜之哀伤”向前一挥高声道：“强大的巨龙啊，尽情翱翔吧，此时的天空属于你们！”

处在亡灵包围中的祖尔科斯看见猎头者已经伤亡殆尽，狼骑兵与风骑士也所剩无几，萨尔面对食尸鬼的疯狂围攻尤尽力保护着投石车，穆萨罗虽然凭着一口大刀独自抗住了一支亡灵部队的进攻，但他的处境也很危险，塔穆还在带领牛头人和步兵独撑危局，而对面阿尔萨斯此时已经放出了冰霜巨龙，这将是压垮兽人脊梁的最后一根稻草。感到败局已定的祖尔科斯突然跪在地上，充满虔诚的向萨满祈祷：“伟大的神灵啊，您看到了吗，您的奴仆正在用他们卑微的生命捍卫您的尊严。我们坚韧顽强，英勇无畏，但亡灵的力量太强大，我们已经处在失败的边缘，没有您的帮助我们将无法获胜。请您睁开慈悲的双眼看看您的奴仆正在遭受的苦难吧，我衷心的希望能得到您的帮助，即使牺牲我的生命也在所不惜！”祈祷完毕祖尔科斯坚定地站起来，塔穆在亡灵四英雄的合力绞杀下已经阵亡，冰霜巨龙正在牛头人上空肆意喷吐着“冻骨寒流”，他们正在不断的倒下。处于亡灵的合围中的兽人伤亡惨重，正面战线即将被突破。悲愤的祖尔科斯面向即将胜利的亡灵插下一根蛇杖，毅然使出“巫毒术”。受到“巫毒术”的影响，兽人立刻被一团光晕包裹住，顿时处于无敌状态，开始向亡灵展开绝地反击。隐蔽待命的自爆蝙蝠一见蛇杖，那是他们出击的信号，立刻呼啸而出，直扑冰霜巨龙。

阿尔萨斯放出冰霜巨龙后也骑乘“羊骨马”迅速加入战场，看到濒临绝境的兽人在祖尔科斯的“巫毒术”作用下变得“无敌”时，他立即调动在牛头人上方肆虐的冰霜巨龙向祖尔科斯扑去，要叫这个不自量力的白痴知道，他是不可能挡住自己胜利的脚步的。萨尔没有想到祖尔科斯会用牺牲自己的办法来换取族人在这场战争中的胜利，他大声地呼叫着祖尔科斯，要他终止“巫毒术”，保命要紧。喊声中，自爆蝙蝠拖着巨大的火球一个接一个撞向毫无防备的冰霜巨龙，霎时整片天空都燃烧起来，火光映红了阴云，翻滚的云层中不时传来冰霜巨龙临终的哀号，他们拖着滚滚浓烟不断地坠落，冰刃虽然带领穴居恶魔及时跟上，但面对“无敌”的自爆蝙蝠”他们也无法将之网下。眼睁睁地看着冰霜巨龙和石像鬼在自爆蝙蝠的攻击下损失殆尽，阿尔萨斯的心都碎了，悲哀的立在那一动不动。反应过来，他冲残血的祖尔科斯愤怒的扔出了“死亡缠绕”。看到祖尔科斯的冉冉灵魂升起，萨尔眼含热泪，这时他才想起祖尔科斯对自己讲的那个传说：牺牲的勇士都会变成夜空中的星辰，原来他早已做好牺牲自己，来换取族人的胜利。

祖尔科斯牺牲的那一刻，虚无的灵魂行者已步入战场，来到战死的牛头人骸骨前默念着古老的咒语：“坚强的牛头人啊，你们的使命还没有结束，萨满神灵正在召唤你们，重新起来战斗吧！”

塔穆倒下的地方，一个圣洁的十字架悄无声无息地矗立着，地面下一团光芒在慢慢的涌动汇聚着，随着光芒渐渐明亮，一道耀眼的光柱终于从十字架下喷薄而出直射苍穹。璀璨的光芒散尽时，塔穆那伟岸的身影映入眼帘。“不可能！”阿尔萨斯神经质的吼叫道，但是更令他感到不可思议的事情还在发生，倒下的牛头人在灵魂行者召唤下，也在一团光晕中复活，操起图腾柱重新加入战场。以为胜券在握的阿尔萨斯这才惊恐的发现他堕入萨尔的圈套，兽人的战争刚刚开始。

看到这一切阿尔萨斯充满怨恨的抱怨道：“不死族，什么不死族，拥有复活技能的兽人才是真正的不死族！”现在他面临的问题不是如何去拥抱胜利，而是如何在萨尔和穆萨罗赶到之前从牛头人的围攻中逃脱。自己那梦寐以求的胜利是如此短暂，又是如此的虚幻，以致自己还没有抓住它，就不知道它是怎么从自己指尖溜走的。

阿尔萨斯做梦也没想到脚下牛头人的骸骨会有危险，陷入重新站起来的牛头人中间，他惊恐的抵抗着牛头人图腾柱的砸击，脑中一片空白，不知怎么办，身后传来冰刃沙哑干涩的声音：“快与阿若如斯会合。”一语提醒慌张的阿尔萨斯，他在高大的牛头人缝隙中寻找着阿若如斯的身影。激战多时的阿若如斯已是奄奄一息，随着一记“死亡缠绕”从天而降，他喜出望外：“首领没有忘记自己！”两人合在一处后，阿尔萨斯问道：“你的魔法还够吗？”阿若如斯道：“杀出去还是可以的。”听到满意的回答，阿尔萨斯一提缰绳头前开路，再看冰刃，他仗着“苗条”的身材已经溜出牛头人的围困，正向自己这里赶来。在“霜冻新星”、“死亡缠绕”、“地刺”里应外合的连番绝杀下，三人终于合力杀出重围，刚刚脱离困境还未喘口气，身后就传来深陷在牛头人群中的布里克尔的求救声。阿若如斯见状带领残余的部队迈步欲救，却被阿尔萨斯拦住了，他不解地望向阿尔萨斯，一旁的冰刃心此时心如明镜：布里克尔被阿尔萨斯抛弃了！只见穆萨罗高举大刀，跃向布里克尔一刀劈下：“可怜虫，你被抛弃啦，认命吧！”布里克尔想不到自己英勇奋战会落得这样的下场，他愤怒的脸庞都扭曲了，在穆萨罗刀下冲阿尔萨斯吼道：“阿尔萨斯，你这个阴险的小人，是不会有好下场的！”

看到布里克尔灰飞烟灭，阿若如斯愤怒的质问道：“你还有时间扔出‘死亡缠绕’，为什么不救他？”面对质问，阿尔萨斯一脸的平静，沉声反问道：“救他？难道叫他把我们战败的消息报告给基尔加丹吗？”“这--！”阿若如斯一时语塞，他可没有想到这一点。

冰霜巨龙与布里克尔的完结标志着阿尔萨斯这次雄心勃勃的行动彻底失败，面对萨尔、塔穆、穆萨罗率领的兽人大军漫山遍野地扑杀过来，阿尔萨斯已经顾不上尚在奋战的部队，撇下他们如丧家之犬，掉头逃命。没走几步，阿尔萨斯听见“唰”的一声，回头看到一个重伤的狼骑兵在身中“霜



冻新星”前拼死撒出了“诱捕网”，捉住冰刃。面对冰刃哀求的目光，阿尔萨斯很慷慨的扔出一记“死亡缠绕”，然后用不容置疑的口吻说道：“挡住他们。”说完就毫不迟疑地转身离去，孤零零的冰刃这时感到无比的悲哀，他明白了阿尔萨斯是不会救自己的，面对危机他只顾自己啊！自己也像布里克尔一样被他绝情的抛弃掉了。塔穆那震撼大地的脚步声从身后响起时，他是不愿为阿尔萨斯垫背的，心灰意冷的冰刃绝望的闭上眼睛，等待着自己命运的终结。出乎他的意料，塔穆并没有停下脚步，当他再次睁开眼睛时看见的是塔穆从身旁走过的背影，而隐身的穆萨罗已抢到阿尔萨斯身后，即将封住谷口。看到这，冰刃挤出一丝欣慰的笑意：想不到还有机会看到自私无情的阿尔萨斯落马身亡。

阿尔萨斯带着阿若如斯与他率领的仅余的几个憎恶即将逃入谷口，眼看还有几步就能出去，面前一花，一串光影闪动中，四个穆萨罗赫然出现在面前，牢牢堵在去路。“怎么办？”此地不可久留，他一面命阿若如斯转身挡住追兵，一面扔出“死亡缠绕”，冲上去对着穆萨罗猛砍。急于逃命的他已无暇分辨穆萨罗的真身，只是希望能够杀掉其中一个“穆萨罗”，好打开缺口逃离这块“伤心”地。但是穆萨罗的表现令他失望的几乎发狂，在这个镜像即将被“杀”时，又幻出三个镜像，仍牢牢封堵住谷口。阿尔萨斯冷汗直冒，急忙召唤起几个死尸，向穆萨罗发起决定生死的一拼，希望能打退他。穆萨罗面对着六具无敌的傀儡毫不犹豫的使出“剑刃风暴”，“剑刃风暴“虽然不能伤害死尸，却依然有效地封堵主阿尔萨斯的去路。阿尔萨斯犹豫着要不要冲过去，但已经没有时间。随着塔穆那可怕的“战争践踏”在身后如雷爆发，大地都被震裂开。殿后的阿若如斯前腿一歪，倒在地上。“不，不是这样的！”阿尔萨斯歇斯底里的吼叫道：“我决不会失败！”

当阿尔萨斯从眩晕中清醒过来，已是身处兽人包围中，他定了定神，向萨尔欠身说道：“精灵族败了，人族散了，我现在也承认失败，兽人已是这个世界的王者，请您看在这无上荣耀的份上饶过我这个可怜的失败者吧。”塔穆摇摇头走上前道：“不，你根本不知道我们要的是什么。”阿尔萨斯连忙问道：“你们要什么，只要是我有的一定给你。”塔穆抬头望向远方的天空无限深情的道：“我们不想再生活在阴谋与残杀中，我们只想要平静的生活！”“好，好--”阿尔萨斯忙不迭地道：“我这就走，我这就走，保证从此以后再不来打扰你们。”他一面说一面转身想溜，迎面却撞上穆萨罗，紧盯着阿尔萨斯脸上没有任何表情，他冷冷道：“我不相信你的保证。”阿尔萨斯进退两难之间萨尔分开人群来到面前，手中权杖一指阿尔萨斯：“你全身上下包括灵魂都充满了罪恶，萨满是不允许这么丑陋的人存活于世的。”萨尔的话明白无误地告诉阿尔萨斯，他们不打算放过自己。感到死亡降临的阿尔萨斯立刻露出凶残本性，抬起手来欲用“死亡缠绕”拼死一搏，早就预防他会做困兽之斗的塔穆狠狠一脚踩在地面，用“战争践踏”制止了他无望的反扑，萨尔举起权杖向着眩晕的阿尔萨斯高声宣布道：“这是为祖尔科斯，阵亡的英灵，以及被你残害的无辜生命还给你的。”言罢，杖端迸发出一道闪电直射阿尔萨斯。

看到阿尔萨斯落马身亡，冰刃奇怪自己竟然没有丝毫的伤感，默默地看着他的灵魂在地面汇聚作一个黑色的骷髅头，逐渐消失在半空时，冰刃轻轻地道了声：“永别。”

尾声

萨尔催动霜狼驰出谷口，旋即出现在高岗上，此刻阿尔萨斯的战旗就在面前，他迟疑了一下，向下看了看谷中翘首期盼的族人，他们也都抬头注视着自己，眼神中充满着期待。欢呼声中萨尔终于走上前拔起旗帜，紧紧地攥在手中，向族人激动地挥舞起来。在场的兽人看到这一幕激动的相拥而泣，历经残酷的战斗他们终于赢得了胜利，而许多同胞却长眠在这片山谷中，再也不能生还，他们怎能不泪流满面喜极而泣。穆萨罗倚着塔穆的膝盖说道：“大家伙，我为能与你并肩战斗而感到自豪，你是最英勇的战士！”塔穆怀念起无畏的祖尔科斯，满怀深情的道：“这是一个需要英雄并且诞生了英雄的时代，一切邪恶的势力必将遭到失败！”

萨尔将战旗奋力一抛，象征着阿尔萨斯万丈雄心的骷髅旗在空中打了几个滚跌落地面，兽人一拥而上在骷髅旗上踩踏着、欢呼着，尽情地表达着他们此时的心情。

穆萨罗上前拾起沾满尘土和血迹的骷髅旗，指向被俘的冰刃朗声说道：“这两件战利品是献给萨满最好的祭礼！”一个牛头人接过旗帜带人把冰刃看押起来，他嘴里还嘀咕着：“真是完美的祭品，伟大的萨满神灵一定会高兴的。”

高岗上，萨尔在族人的欢腾中向他们发出号召：“战士们，阿尔萨斯虽然被我们打败，但他的基地还在，让我们向北方前进吧，将一切黑暗与邪恶的势力彻底消灭掉！”巍巍群山中回荡着兽人的欢呼：”伟大的萨满万岁！”P（本故事完）

小编有话说

属于你们的绽放年华——送给开心和不开心的朋友们

■羽毛球高手 小白

六月是属于欢声笑语的一月，小学生们在“六·一”这天是最开心的了，因为这个节日不仅学校放假，父母一般还会花时间陪着玩，运气好还能收到礼物，真是非常美妙啊……过完儿童节后，全国无数考生、家长、老师会经历两天令人揪心的高考，而那之后呢？考得好的学生们会十分开心、满足，家庭条件不错的人可能会外出旅游，顺便再添置几件高端数码产品……

在大学里的毕业生们也是一样，六月意味着即将离校，而且有一部分同学的工作已经安置妥当，我相信他们现在一定能很心安地享受余下的大学时光。但可惜并不是人人都是幸运的，因此也注定有许多人不开心，就像那些儿童节得不到礼物的小朋友、高考失利的考生、还没有工作大学生等等，在这火红的六月，世界对于他们似乎远没那么绚丽多彩。

如果你是幸运者，小编在这里祝福你，希望你一定好好珍惜现在的时光，多做一些自己想做的事情，去实现心中的理想。如果你现在不开心，没有得到一些东西，也完全不必难过。比如小编小时候，最快乐的事就是虐杀蚂蚁，当时非常想拥有一把特别牛的高压水枪，因为这样杀得更快。可现实是，我最终也没有得到。当时觉得十分遗憾，但今天看来，我甚至已记不起那水枪的样子了，还庆幸没因得到它而多杀生灵。


我们总是被自己的眼睛欺骗，一幅画尚且如此，何况其他的呢？

我们必须清楚，人的注意力总是在不断变化的，我们今天所在乎、关注的，不久后就会显得不那么重要，唯一不变的只是我们对美好生活的渴望。也许我们总是固执地坚持一些事，固执地为自己增添负担，固执地灰心丧气……在固执的包围下，我们忘记了如何衡量生命，也忘记了生命的美好和它的独特与魅力。小编相信，我们每个人都是独一无二的，正因这种关系，我们才会追求不同的人生价值、世界才会因此丰富多彩。而在追求的道路上，只有不断丰富知识、树立道德、坚定信念，人生才会真正的饱满，生命才会绽放最明亮的光彩。

《点餐》



粥粥的IT与游戏（18）

快评5月中旬刊



这期的“苏联形象”专题很不错，我十分喜欢这种科普类型的文章。里面的信息量很足，但读起来也不累，解决了我的很多疑惑，总之这是一个很用心的专题，非常感谢作者和编辑的付出。（山东 徐靖）

《刺客信条Ⅱ》的剧情攻略一口气看完了，终于可以安心地通一遍游戏了。我发现无论什么类型的游戏，如果不能理解剧情真的是少了太多乐趣，希望“大软”以后可以多刊登一些动作类游戏的剧情攻略。（天津 王一辉）

这期“评游析道”里“BC2战MW2”那篇写得不错，就像作者的观点一样，我也认为“BC2”为战争题材的FPS带来了很多积极意义。但作为国内玩家，“BC2”的那简短的流程真的让人遗憾啊……（北京 赵东泽）

《黑手党Ⅱ》就快发售了，之前一直跟着“大软”的“深度游戏”，了解了不少内容，相信这款游戏不会令人失望。这期“在线争锋”里，鬼畜眼镜喷“炼狱”和“兽兽”的那篇太过瘾啦！读过之后心情无比顺畅，希望鬼畜眼镜再接再厉啊！（重庆 孙宇）

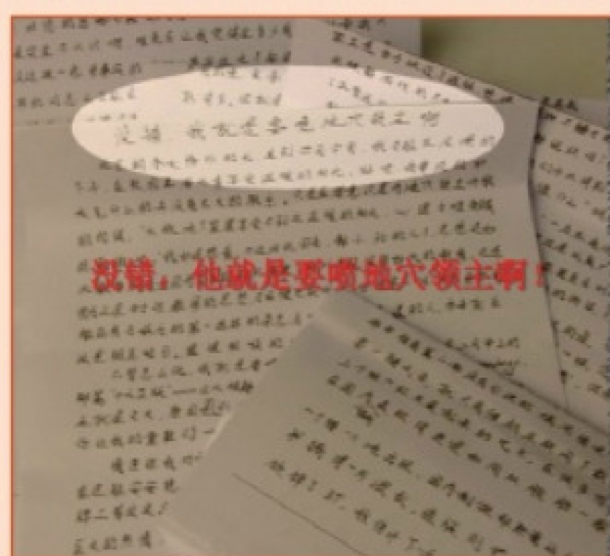
小白：2010年6月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板

小白：首先插播一段广告，《大众软件》读者俱乐部，也就是我们的网店开张了，链接是http://popsoft.taobao.com/，具体内容欢迎大家前去一探究竟。然后再说一说大家的回函，很多读者在都说自己的字写得不好，担心小编看不懂，这里请大家放心，真诚的文字不分美丑，小白都能看懂，而且觉得大家写得非常好。最后再次感谢大家，尤其是提意见、建议的各位。

真的，我觉得我看见冰河了，当时我们身处恩济大厦的那个狭窄的电梯里，你低着头，我呢？则狠狠地盯着你那低我半头的脑袋那矮我半头的脑袋。“唉！那么多有意思的文章就是从这颗脑袋里想出来的呀！”虽然我不认识“大软”的每一位编辑，但仅从露过照片的八位大大来看，无疑我见到的那位和冰河最像了。其实我也做了一些确认，回来后和管理popsoft.taobao.com的那位编辑聊了一下，最后确定是冰河，不过如果认错了我也不负责任的，哈哈！

浏览完那个贴有照片的长廊，看到了那个不让进的提示牌，然后对着墙发了会儿呆，放松了下身心，还看了几分钟楼下的台球，最后和门口的大妈、财务室的阿姨对视了两眼，我的第一次“大软”编辑部之旅就结束了。说起来，因为路口那里在施工，大风夹着尘土，环境不能算很好呢，怪不得据说就住在附近的地穴领主不肯出来。最后，当然是祝《大众软件》越办越好啦！（北京 侯欣雨）



这个就是他长达7页的来信

小白：这位同学除了回函卡外，还一起寄来了一封几千字的信，信封上表明是“地穴领主 or 林晓姐姐”收。先不说信的内容，从收件人上就把我——现在手持回函卡和你来信的小白给忽略不计了（这太伤人了），尤其当我仔细地查看过后，发现根本和“小白”没有任何关系（不管这个“小白”是指我还是别是什么）。再说那封信的内容，由于字数实在太多，这里就不给大家看啦，总之他喷的是领主在2月中写的那篇关于破解小组和盗版产业的专题。从这封信的效果来看，我认为是非常失败的，因为领主看后的反应是——没有任何反应（下次写14页，也许就会成功了）。另外，如果下次来编辑部，一定和前台的阿姨说一声，她就会放你进来了。



就是这张小贴纸，没有吓住推销员、没有吓住快递员，唯独吓住了我们的读者，这位读者真的是善良的好孩子、好同学！

看过“大软”之前介绍了《战地——叛逆连队2》后我很想玩，而且我是个枪械爱好者，所以和枪有关的射击游戏都是我的最爱，可惜家里约束比较严，上网打《穿越火线》都只能是个梦。自然，除了军事杂志外，《大众软件》几乎是我不可缺少的伙伴。

我很关注第一人称射击游戏的比赛，十分期待“大软”能有相关报道。此外，如果能在这些报道中介绍选手使用的游戏装备（如键盘、鼠标）就更好了。（吉林 王董帅）

小白：请原谅小白不怎么懂枪，但在第一人称射击游戏方面，小白还不是那么“小白”，而且我还玩得相当不错呢！嗯，这绝对不是吹牛，我的AWP真还是打哪儿指哪儿啊……说起枪械，像《使命召唤》《战地》《反恐精英》和你说的《穿越火线》等游戏的射击感还是属于“爽快”类型，如果你是“军迷”的话，应该有更高追求喔！另外，各类比赛和游戏装备我们一定会更加关注的。

玩《FIFA Online 2》你知道多少？答题赢取奖品



作为全球唯一获得国际足联组织官方授权的足球网络游戏作品，《FIFA Online 2》加入了全新的《2010年国际足联世界杯》游戏模式，能让中国的球迷和玩家在电脑屏幕上身临其境地体验2010年南非国际足联世界杯的欢乐与激情。

现在，你只要回答下面的10个问题，就有机会得到丰富的奖品！奖品包括价值700元的阿迪达斯体育用品礼包、北通游戏手柄等。本期问答活动截止日期为2010年6月30日。



答案请E-mail到Nova@popsoft.com.cn，或者写信寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“读编中旬刊”收（邮编100142），来信或邮件中请注明“读编中旬刊”，以及参与者的联系方式。



问题：

1.引入“金球制胜”赛制后，打入世界杯决赛阶段第一个金球的球员是？

2.世界杯历史上的第一个进球者是哪国人？

3.参加世界杯次数最多的球队是哪一支？

4.1904年5月21日国际足联成立于哪个国家？

5.1994年世界杯决赛在意大利队与巴西队之间展开，结果意大利队点球惜败。意大利队中的哪名球员罚丢了本队最后一个点球？

6.2002年世界杯的决赛，卡恩扑球脱手，罗纳尔多跟上补射得分，巴西取得领先。当时大力射门造成卡恩脱手的巴西队员是谁？

7.《FIFA Online 2》中哪种模式的比赛获胜之后，无法获得荣誉点数？

8.《FIFA Online 2》中的幸运卡拼图至少收集到几位球员才可以兑换奖励？

9.《FIFA Online 2》中个人联赛中至少需要几个净胜球，电脑的难度才会提升一个等级？

10.《FIFA Online 2》中战队全球冠军赛在每天的哪个时间段开放？

编辑部的故事

健康第一

问：“有一种动物，公交车上越拥挤反而越胖，这是什么？”
答：“小白。”
问：“有一种动物，吃过大腰子后就会变瘸，这是什么？”
答：“小明。”
问：“有一种动物，只能对着他的左半边说话，这是什么？”
答：“地穴领主。”



编辑部里的几个小编最近身体还真不太走运，首先是小白我被篮球砸伤，躺了两天才能起来活动，然后发现自己肥了一圈。接着是小明的“痛风”，也是躺了两天才能活动，因为他吃了大腰子。相比之下地穴领主最争气了，他只不过是“脑袋进了点水”，然后右耳失去了听力。

什么是“脑袋进水”呢？据领主解释，那是他在洗长发时，不小心令水流入了右耳，也许还混入了洗发露等奇怪化学物质。总之，他首先忘记把水从耳朵里清理出来，任其在耳中产生了奇怪的化学反应，最后导致右耳耳膜处被异物堵死，基本失去了听力。

一边耳朵听不见是种怎样的生活呢？领主感觉非常好，比如当你和他说话时，如果话题他不喜欢，完全可以用右半边脸对着你，这样就什么都听不见了，反之如果喜欢就用左半边脸。这也从侧面反映出，领主对他的侧面十分自信。不过就在昨天，领主终于忍不住了，毕竟玩游戏、听歌时只有左声道是很古怪的。后来在主编、老编、小编的鼓励下，领主走进了医院……

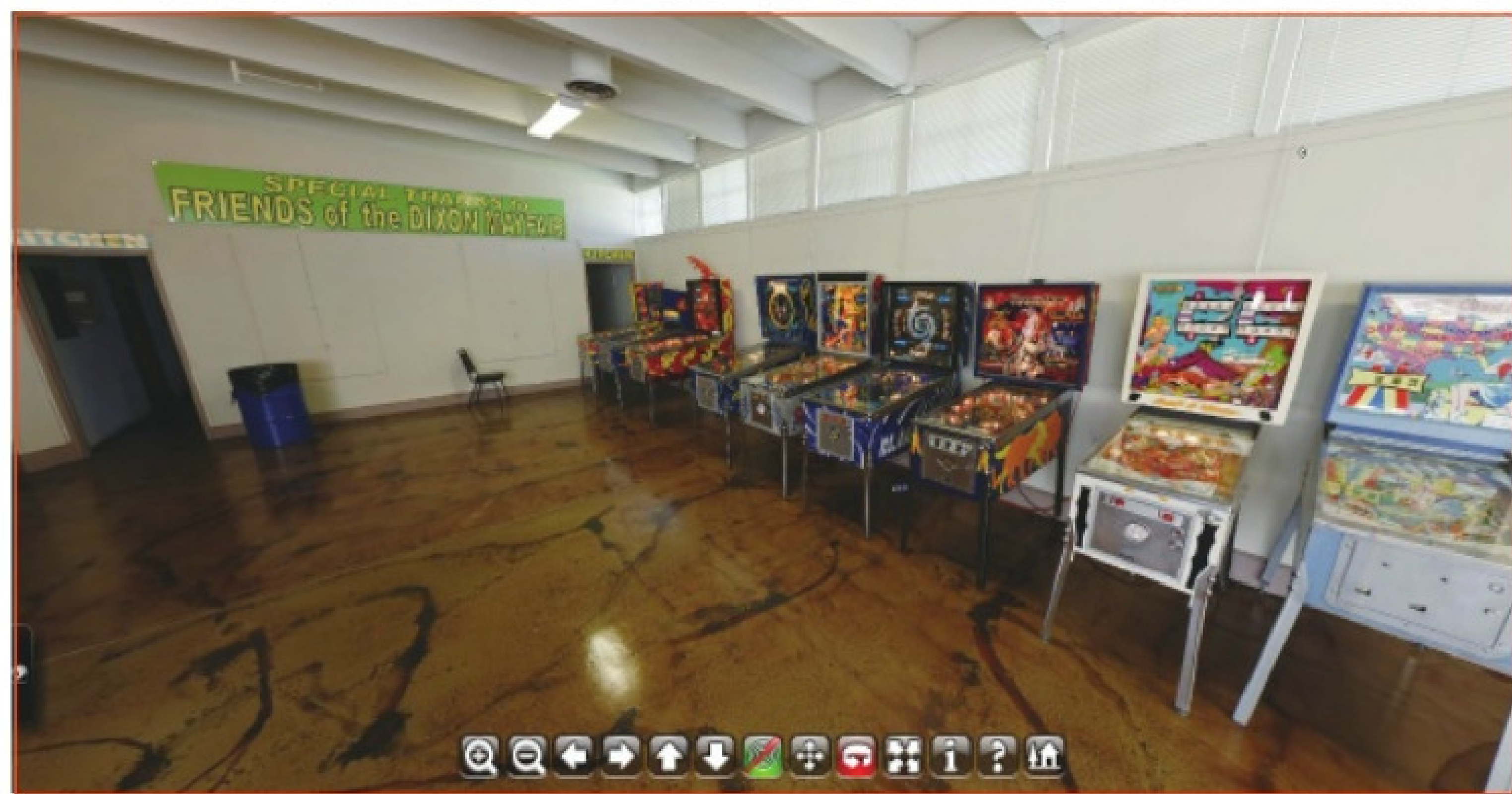
在医院发生了什么我们不得而知，我想医生说的无非是“幸亏你来得早，再晚些你的耳朵就保不住了”那种。现在领主已被治好了，据他说也没费多大周折，好像是用吸尘器之类的东西把耳朵彻底清理了一遍。从此之后，编辑部少了“耳朵哥领主”“听力哥领主”，之前的那个“地穴领主”又回来了，他表示这次堵得不过瘾，下次堵左边耳朵。

本月编辑部里另一个健康话题是减肥，起因是老编Cross的“黄瓜餐”计划成功了。所谓“黄瓜餐”就是不吃主食，只吃黄瓜，经过数月的坚持后，据说Cross瘦了20斤，现在看起来非常苗条，尤其当他站在我们这些肆无忌惮生长的小编旁时，我们的心情是复杂的。不过想想积极的方面，当我们几个站在一头猪的面前时，猪的心情也会是复杂的。

为了还能快乐地活着，我们要减肥，减肥是件严肃的事，要有一颗“不撞南墙不回头”的脑袋和“对自己更狠一点”的信念。Cross的“黄瓜餐”明显不适合我们，因为见效太慢，谁会去花半年时间吃黄瓜呢？那真是太傻了。减肥药之类更是不靠谱的，那都是给比我们更傻的人吃的。经过一番深思熟虑，我想到了一个好办法——去问问我的兽医朋友。

我的这位朋友是一把好手，虽然是兽医，但他对任何动物的病都有研究，尤其对于减肥这种话题更感兴趣。他对我说：“这个世界性难题早就被我解决了，你所要做的就是每天吃一根生茄子，连皮吃”，当问到为何采用这种方式时他神秘地告诉我：“你试试就知道了”。

我把这个方法推荐给了小明和领主，然后从菜市场买了几根茄子，准备从当晚开始进行蜕变。这是一个胖蛹变蝴蝶的美丽过程，就像电视上的那些护肤品广告一样——一抹就白了，如果要我为茄子做广告，那就是——一吃就瘦了。但事实是这样的：我洗过茄子后咬了一口，发现皮很厚没咬透，然后我想：“估计这样不能好吃，我需要些作料”，于是我撒了些辣椒末、蒜末，顺便蘸了点陈醋，最后面带微笑地咬了下去……之后我便再也笑不出来了。



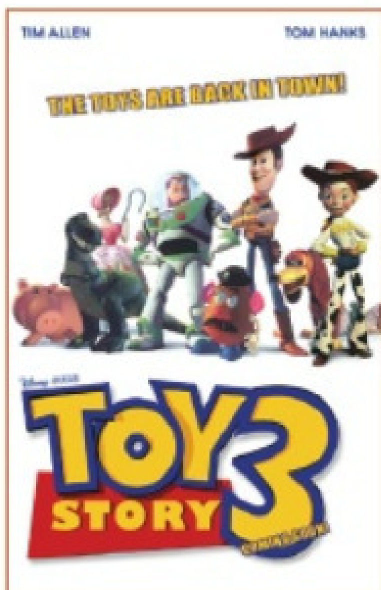
弹球游戏室全景图

其实对于减肥，还是Say说得在理，那就是控制饮食+适当运动。盲目节食或用偏方只会给生活减少乐趣，如果我们的读者中也有减肥想法的，不妨一起加入到运动的队伍中吧！

无厘头之后，又到了为大家推荐有趣网址的时间，这次推荐一个网站（http://www.pinsane.com/），可以观看3D图片，和一些360°全景图，希望大家喜欢（全景图地址：http://www.pinsane.com/pinorama/collections/index.shtml）。

另一个是为听力达人准备的了。如果你有个好耳机，可以去这个网站试试水平（http://www.klippel-listeningtest.de/lt/instructions.html）。点击“Start”后进入测试，然后分别点选页面中的“Sample A”和之后显示出的“Sample B”，并从他们中找到声音失真的那个，一轮轮测试后可以得到结果，我败在了-42dB。

大众影音之欢乐篇



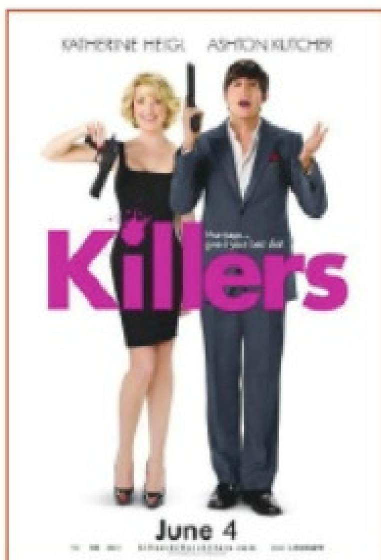
玩具总动员3
Toy Story 3

本片《玩具总动员》系列的第三部，前两部分别于1995年与1999年上映，此次11年后的续集，主人公小男孩安迪已经长大，即将前往外地上大学。被他装进袋子，放到阁楼上珍藏起来的玩具们，却被妈妈当成垃圾扔了，于是玩具们开始了一番新的冒险。影片导演由曾参与过《海底总动员》、《玩具总动员2》制作的导演李·昂克里奇担任。编剧则是第一次与皮克斯合作，创作过《阳光小美女》的奥斯卡获奖编剧迈克尔·阿恩特。中国内地于6月16日领先全球上映此片，同时引进3D与IMAX 3D版本。



超蛙战士之初露锋芒
超蛙战士之初露锋芒

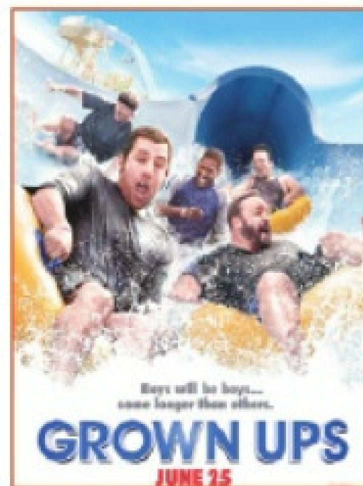
这部国内原创的3D科幻动画电影由徐克执导，讲述一部关于太空的科幻史诗。工业革命后几十个世纪，地球已经不再适合人类生存，人们为了适应恶劣的环境而不得不对自身进行物种基因改造。一些人类携带着科技的结晶，前往宇宙各处去寻找可以居住的星球。其中有一支队伍幸运地找到了适合生存的星球，随着时间的流逝，他们拥有了新的身体，新的面孔，衍变为新的种族——蛙族人。这是一部将机甲、舰队、机器人融于一片的星战电影，也许可在这找到高达、EVA、星际争霸、星球大战、星际之门等题材影子。



杀手们
Killers

本片由《决胜21点》的导演罗伯特·路克蒂克执导，女主角则是因为电视剧集《实习医生格蕾》而大红的凯瑟琳·海格尔担任。影片讲述了海格尔饰演的女主人公在一次旅行度假中，遇见了心仪的男人。两人正在准备甜蜜的婚约时却遭遇意外，发现周围五个邻居有可能是专门派来除掉他们的杀手。原来海格尔的心上人原本是个职业杀手，与她陷入热恋后，便决定洗手不干，因此遭到组织追杀。为了自己生命和双方的幸福，二人决定展开反击。

长大后
Grown Ups



故事发生在一个独立日假期，曾在高中时代同在一个篮球队的五个好兄弟，三十年后再聚首。当年的五少年都已步入中年，拖家带口，无论是回忆起当初还是分享现在，都是乐趣。这五位男性分别由亚当·桑德勒，凯文·詹姆斯，克里斯·洛克，罗伯·施耐德和大卫·史派德五位笑星扮演，不同搞笑风格的他们聚在一起，本身也是一种搞笑吧。如果想感受下老同学聚会的种种，强烈推荐此片。



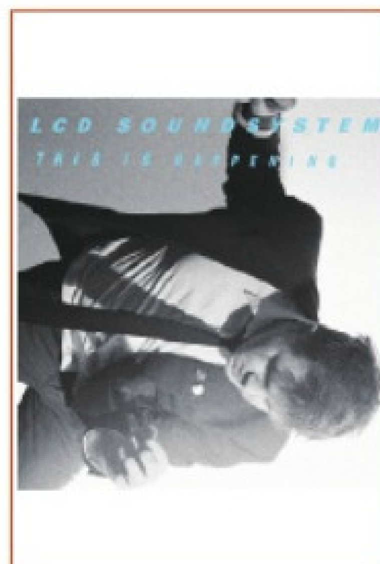
前往希腊剧院
Get Him to the Greek

本片由《忘掉莎拉·马歇尔》导演尼古拉斯·斯托勒执导，乔纳·希尔与拉塞尔·布兰德主演。刚从校园离开，在一家唱片公司做实习生的胖小子亚伦，是个有理想有抱负的乖孩子，直到公司老板交给他一份与他每天的工作完全不同的新任务，这个任务和一个不靠谱的英国摇滚明星有关。一进入这摇滚圈，毒品、粗口、性扑面而来，亚伦的生活和精神状态随之发生了变化，他开始学习并适应着种种癫狂、混乱、恶趣味。



决战刹马镇
决战刹马镇

本片讲述的故事发生在一个西北传奇小镇——刹马镇，一群装备精良的国际大盗为了宝藏来到这里，同孙红雷率领的“护宝小分队”展开一场妙趣横生的大漠血战……影片由李蔚然执导，孙红雷、林志玲、李立群、甘薇等主演。十年来纵横华语广告圈拿遍海内外大奖的李蔚然一直以“创意大师”著称，第一次当电影导演的李蔚然表示，他的目的是要拍一部连自己都没有见过的喜剧电影。



This Is Happening
LCD Soundsystem

这是英国音乐团体LCD Soundsystem的第三张大碟，这个团体在音乐创作上，只有James Murphys一个人参与，而到现场演出时，则以一支乐队形式出现。James Murphys是著名组合The DFA的成员和DFA厂牌的老板之一，曾作为Radio 4和The Rapture制作人成为Disco—Punk圈儿里最受尊崇的红人。新专辑依旧是一贯时髦、活泼、没正经风格，拿专辑中的Drunk Girl一曲来说，James Murphy表示它是讲喝醉的人会发生有趣的事，比如在洛杉矶录音时，喝醉前他们是“洛城公寓男孩”，喝醉了就会变成“洛城公寓女孩”……

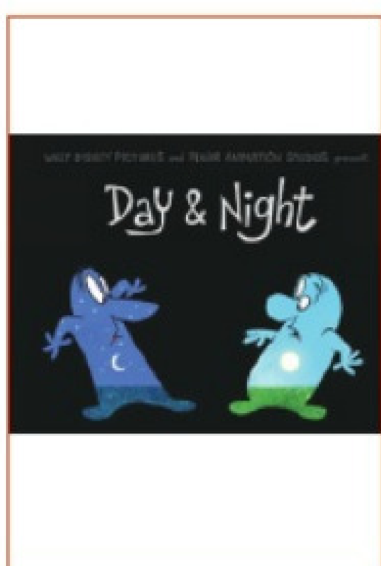
大众影音之温情篇



《文学少女》剧场版

《文学少女》剧场版

本片由野村美月同名轻小说改编，剧场版将会以小说第5卷“文学少女与绝望恸哭的信徒”为蓝本制作，同时还将制作3篇原创短篇OVA作品作为剧场版的补充。动画制作由知名动画公司Production I.G负责，花泽香菜、平野绫等人担任声优。故事主人公自称是一个“吃书”女孩，以各种世界名著为主要题材，经历了一次又一次不同的故事。



昼与夜
Day & Night

这是皮克斯最新创作的动画短片，作为《玩具总动员3》前贴片放映。由《超人总动员》和《魔术师与兔子》角色设计师泰迪·纽顿执导，这也是他个人在皮克斯的导演处女作。片子讲述了个性非常阳光的“昼”遇到了情绪低沉的陌生人“夜”，开始他们充满了怀疑和恐惧，事情变得一团糟。随着对彼此了解的加深，他们很快发现了对方身上独特的品质，并意识到他们两个其实只是同一个世界的两个不同窗口，成为朋友的昼与夜开始对世界有了全新的认识。



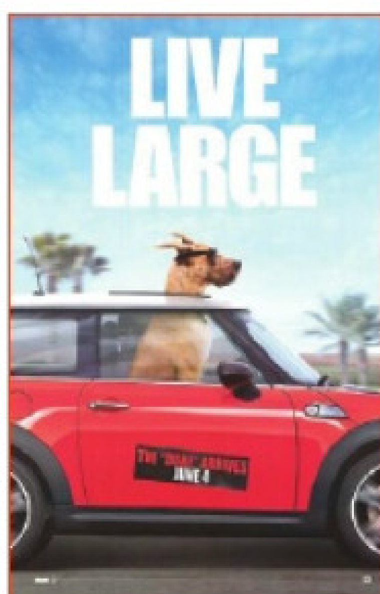
幻术家
The Illusionist

本片拍自雅克·塔蒂创作于1956年但未曾拍摄的剧本，影片中主角的形象就来自塔蒂本人。讲述一位年迈的魔术师在邂逅一位年轻姑娘后，人生道路发生转折的故事。在塔蒂的剧本中，这个故事发生在布拉格，可是本片导演西维亚·乔迈却把故事移植到了爱丁堡。乔迈目前居住在爱丁堡，并且在当地有自己的动画工作室。本片也是乔迈自2003年的《疯狂约会美丽都》后完成的首部动画长片。影片的制作成本高达1300万英镑。



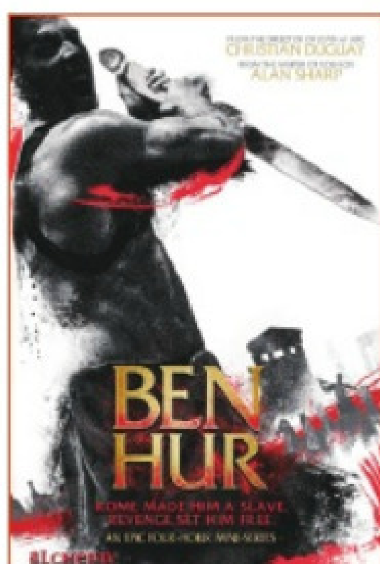
冬天的骨头
Winter's Bone

《冬天的骨头》是德布拉·格兰尼克导演的第二部长片，故事改编自丹尼尔·伍德莱尔的小说，讲述了一个17岁的小姑娘为了家庭的完整，寻找自己的毒贩父亲。她一路上不但要应付密苏里州西南地区的可怕荒野，还要面对当地犯罪分子和其他人对她执着寻找的不同态度。本片获得了2010年圣丹斯电影节剧情片的最高大奖，编剧德布拉·格兰尼克和安妮·罗西里尼以本片获得了影展的瓦尔度·绍特剧本奖。



大丹麦狗马默杜克
Marmaduke

本片根据同名经典漫画和动画改编，漫画最早由布拉德·安德森发表在报纸上，连载了几十年后被改编成电视动画片。故事的主角是一只顽皮的大丹麦狗，它和温斯洛一家生活在一起。在本次电影版中，一家人搬至新家，这只聒噪、好动、总是惹麻烦的大丹麦狗马默杜克很想融入新的群体之中。不过这件事并不容易，但马默杜克凭借自己的努力不但适应得不错，还顺利找到了狗“女友”。喜剧明星欧文·威尔逊成为这只大狗的配音。



宾虚
Ben Hur

本片由卢·华莱士于1880年撰写的畅销书《宾虚：基督故事》改编而成。这部小说曾被多次被搬上舞台和荧幕，其中包括了米高梅公司1959年出品的获11项奥斯卡奖的同名电影《宾虚》。本次的4小时迷你剧由美国ABC电视网、加拿大CBC电视网、西班牙Antenna 3频道和德国ProSieben电视台共同合作，在摩洛哥Ouarzazate进行拍摄，投资预算逾2500万美元，男主角宾虚本是犹太的豪门旺族，但因与朋友政见不和而决裂，后被朋友出卖，沦为军舰上的奴隶。几经磨难，宾虚通过自己的勇敢战斗终于重获自由，并展开了复仇之旅。



…And They Have Escaped The Weight Of Darkness
Ólafur Arnalds

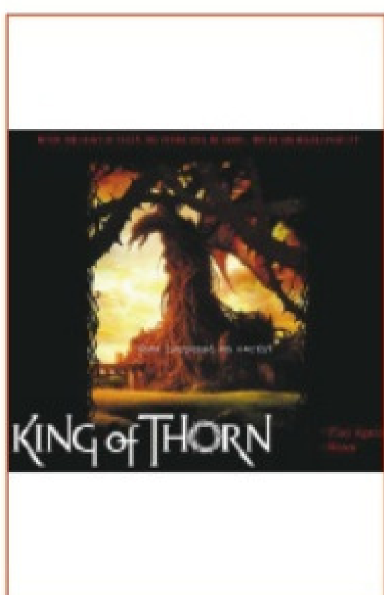
Ólafur Arnalds是一位来自冰岛的才华洋溢的年轻音乐创作人，1986年出生的他，曾沉迷于交响乐章创作，随后探寻古典与流行的并融，将弦乐、钢琴与电音共冶一炉。Arnalds说：“古典乐对于那些一生从未学习过音乐的人而言，几乎无从入耳。我想用我的古典乐根基，去影响那些从未尝试此类音乐的人们，去接近人们的心。”这张配合世界巡演的新专辑，依旧古典宁静、悲伤空灵。

大众影音之战斗篇



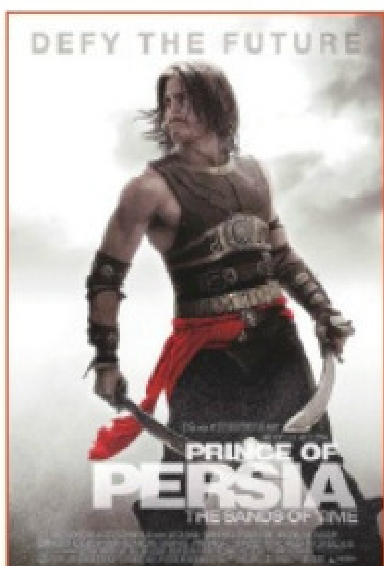
PLANZET
PLANZET

本片由栗津顺执导，栗津顺曾成功打造了世界上第一部全CG特摄电影《惑星大怪兽尼加顿》。2053年，地球遭遇宇宙中突然出现的谜样生命体侵略，人口消失过半。在人类反击作战连续失败之后，日本方面军·富士基地展开了敲开敌军据点的最终作战“PLANZET”计划，为保卫地球顽强作战的故事。本片声优日本顶级声优宫野真守领军。



古城荆棘王
King of Thorn

本片改编自岩原裕二的奇妙悬疑恐怖漫画，由SUNRISE担任动画制作。地球上出现了一种会让人类石化至死的奇病“美杜莎”，这是一种感染死亡率100%的恐怖绝症。为了治疗这种怪病，启动了所谓的冷冻睡眠计划。160名实验者在冷冻睡眠中心再次苏醒时，世界已经完全变了样。在被荆棘所覆盖的古城里，资格者们一个接一个地被从未见过的怪物所袭击、死去。种种谜团下，幸存的7名实验者，开始了赌上性命的逃生。



波斯王子：时之沙
Prince of Persia: The Sands of Time

本片改编自同名经典畅销游戏，由金牌制片人杰瑞·布鲁克海默和《哈利·波特与火焰杯》的导演迈克·内威尔联手打造。影片故事讲述波斯帝国时代，波斯王子达斯坦发现了一把可以让拥有者释放时间之沙使时光倒流并改变事件进程的神奇匕首。主角王子由杰克·吉伦哈尔饰演，为了再现游戏中各种跳跃动作的神韵，这位曾经的“断背山牛仔”在跑酷运动的创始人之一、曾主演跑酷电影《暴力街区13》的大卫·贝利进行指导下，完成荡绳、越墙、空翻等各种高难度动作。



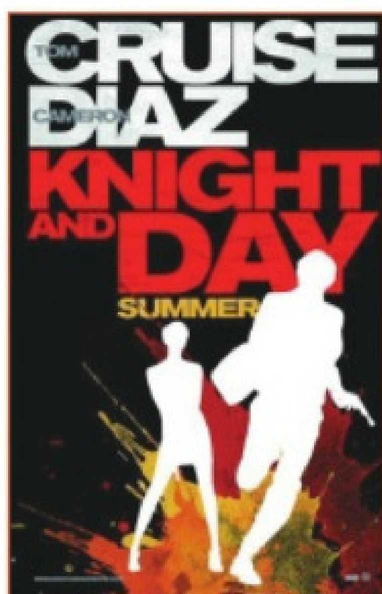
天龙特攻队
The A-Team

影片改编自上世纪八十年代同名电视系列剧，四位主角的身份从当初的越战士兵改成了伊战士兵。本片导演乔·卡纳汉曾拍摄过《缉毒特警》、《呛烟高手》等片，以风格硬朗，动作火爆著称。主演阵容堪称硬汉扎堆，凭借热卖动作片《飓风营救》跻身硬派动作男星行列的连姆·尼森将将扮演“汉尼拔”约翰·史密斯；主演过《宿醉》的布莱德利·库柏出演“脸谱”坦普尔顿·派克中尉；另外两位主演，则分别是有“暴徒”之称的UFC次重量级冠军昆顿·杰克逊和《第九区》的主演沙尔托·科普雷。



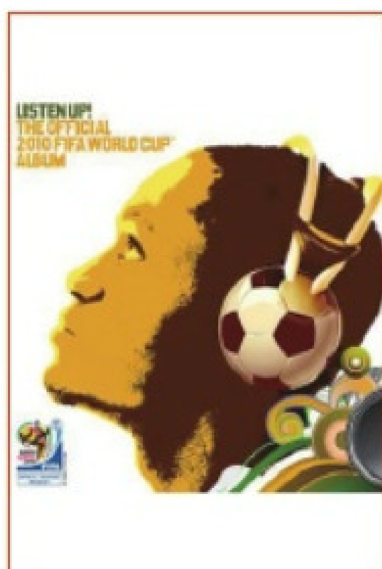
西部英雄约拿·哈克斯
Jonah Hex

影片剧本以同名DC漫画为基础，由《怒火攻心》的两位编剧马克·耐沃尔代和布莱恩·泰勒进行改编。故事的主人公约拿·哈克斯是一个赏金猎人，有一张很容易辨识的刀疤脸，由乔什·布洛林扮演。与之搭档的女主角由性感女星梅根·福克斯担任。二人枪法如神，并肩作战时上演火辣，更会展开一段热烈爱情。片中试图召唤一支死亡大军来解放美国南方的巫毒术士，同时也是杀害赏金猎人全家的大反派由约翰·马尔科维奇饰演，其他演员还有《饥饿》男星迈克尔·法斯宾德等。



骑士与白天
Knight & Day

本片是汤姆·克鲁斯和卡梅隆·迪亚茨继2001年的《香草天空》后的再次合作，卡梅隆·迪亚茨饰演的单身女人在一个偶然的机会，于机场邂逅汤姆·克鲁斯饰演的特工。为躲避追杀，两人展开一段暴力刺激的逃亡之旅，充满枪战、飞车、打斗……各种的危险场面，观众同时也可饱览欧洲美景。影片导演是曾执导过《隔世情缘》《决斗犹马镇》《致命ID》等片的詹姆斯·曼高德。



Listen Up!
The Official 2010 FIFA World Cup Album

这张2010世界杯官方音乐专辑由FIFA与索尼音乐娱乐共同发行，曲目包括拉丁歌手夏奇拉（Shakira）创作并参与制作的南非世界杯官方主题曲“Waka Waka (This Time For Africa)”、2AM演唱的作为代表亚洲的《No.1》等。这张专辑所获得的收益，将用于由FIFA所建立的公益项目中，该项目的收益将用于非洲的公益事业。曲目还包括Matisyahu featuring Nameless的One Day，Nneka的Viva Africa，Angelique Kidjo and John Legend的Move On Up，Temielle Nelson, Jason Hartman, UJU, Louise Carver, Aya & Deep Level合唱的Shosholoza 2010等。

北美PC游戏销量榜

（2010年5月9日～5月16日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	开发商
1	使命召唤——现代战争2（追加地图包）	Call of Duty: Modern Warfare 2 Stimulus Package	Infinity Ward
2	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward
3	战地——叛逆连队2	Battlefield: Bad Company 2	DICE
4	火炬之光	Torchlight	Runic Games
5	席德·梅尔的文明Ⅳ——完全版	Sid Meier's Civilization IV: The Complete Edition	Firaxis Games
6	质量效应	Mass Effect	BioWare
7	求生之路2	Left 4 Dead 2	Vavle Software
8	海岛大亨3特别版	Tropico 3 - Special Edition	Kalypso Media
9	罗马——全面战争（黄金版）	Rome: Total War Gold Edition	Creative Assembly
10	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年5月9日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	17.54%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.18%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.95%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.37%
7	天堂	Lineage	5.00%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.85%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.20%
10	天堂II	Lineage II	3.63%



淡季就是淡季……

■榜评人 大漠小虾

看起来，这可能是个对PC游戏来说很提气的消息：《现代战争2》的首款DLC“Stimulus Package”自发布以来，首周下载量突破250万人次，其中有150万人次都是在头24小时内下载的。微软还称，该游戏自上市以来，玩家在Xbox LIVE平台所花费的游戏小时数累计已达17.5亿小时（相当于20万年）。尽管“Stimulus Package”宣布之初因其高昂的售价（5张地图15美元）和诚意不足的移植（其中两张图来自前作《现代战争》）饱受抨击，但庞大的用户基数让这款抢钱性质的DLC依然获得了成功——据说Activision光是在英国就为这款地图包花了100万英镑广告费，这下还真是值回成本了。

且不说Infinity Ward的员工是在多么无比的压抑下制作完成了这款DLC，这条新闻的重点是，以上辉煌业绩都是在Xbox LIVE平台取得的，是啊，PC版据说销量不太好。不过Activision总算没有直接放弃PC市场，他们趁热打铁，与Steam合作为所有玩家提供免费的MW2多人游戏，这既体现了厂商抢钱的愿望是多么迫切，也表明五六月份的游戏市场还真是个想抢就能抢到钱的季节。除了偶尔有几个从冬天不幸拖延到现在才发售的游戏（比如《阿尔法协议》）外，夏天的发售表上还真是清凉无比——至少PC是这样，活像是春季档的美国电影，凭借情人节等档期捞点油水，然后继续打酱油。

当然，这个夏天对游戏业来说不是什么好消息。世界杯足球赛6月10日便在南非开幕，世界各地的年轻人无疑又要打乱生物钟，没日没夜地看球了——游戏？一个月后再说吧。而在这之前，《2010南非世界杯》官方游戏在许多国家雄踞销售榜榜首就是最好的证明——所以咱们也就更弄不明白，为什么偏偏这款游戏没有PC版？要知道，除了EA、除了美国人民之外，全世界的游戏厂商一定恨死了世界杯效应——不但销量是个问题，工作效率也难以保障啊！P

2010年度

大众软件读者调查活动

即将启动

15年来，《大众软件》以读者需求为准则，致力于电脑应用与娱乐知识的普及传播事业，促进了中国IT产业及电脑娱乐产业的蓬勃发展。

8年来，每年一度的《大众软件》读者调查活动，广泛了解读者对中国IT产业及电脑娱乐产业的最直接需求。

2010年度《大众软件》读者调查活动，再次欢迎您的参与！

将您对中国IT产业及电脑娱乐产业的看法告诉我们，让我们一起将《大众软件》办得更好！

丰厚的奖品等待您！

敬请关注

2010年度《大众软件》读者调查活动

读者调查

大众软件2010年度

邮发代号：082－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 / CN11－3751/TN